# المراجمة رقم (1)

اختبارشمرمارس







	:0.	٨) امام العبارة غير الصحيح	باره الصحيحه، وعلامه (	صع علامه (٧) امام الع
(	)	، على حلها بسهولة.	رة إلى أجزاء صغيرة يساعد	🕦 تقسيم المشكلات الكبي
(	)	إضحة وذات جودة عالية.	المستخدمة في الملصقات و	(2) يجب أن تكون الصور
(	)	ية.	زميات لحل المسائل الرياض	(3) يمكن استخدام الخوار
(	)		اء متاهات إلكترونية.	(4) تستخدم البرمجة لإنش
(	)		من أدوات برنامج الرسام.	5 تُعد الممحاة والفرشاة
(	)	قط.	PowerI لكتابة النصوص ف	
(	)		للخطر عند اختبار فرضيتك	7 يجب أن تعرِّض نفسك
				لسؤال الثاني
			ن بين اللختيارات التالية:	اختر الإجابة الصحيحة م
		ي الملصق.	كثر منألوان فر	(1) يفضل عدم استخدام أ
	د تسعة	ج سبعة	ب خمسة	ו ثلاثة
			كانٍ ما مثالاً علىكانٍ ما	2 تُعتبر الإرشادات إلى م
	د الاحتمالات	ج الفرضيات	ب الأكواد	أ الخوارزميات
			في تعلم البرمجة.	3 يساعدك موقع
	د Windows	LinkedIn &	ب Code.org	Facebook i
		مج الرسام.	لتلوين الأشكال في برناه	(4) تستخدم أداة
	د النصوص	ج الخط المنحني	ب الملء باللون	أ الممحاة
			PowerI في تصميم	oint پُستخدم برنامج
	د العروض التقديمية	ج الصور	ب الأكواد البرمجية	أ صفحات الويب
			مشكلة ما هي	(6) الخطوة الأولى في حل
	د تحديد القواعد	ج بناء فرضية	ب اختبار الفرضية	أ تقسيم المشكلة
		ى بــ "".	راف الملصق ومحتواه يسم	7) مقدار المساحة بين أط
	د الهامش	ج التصميم	ب النشر	أ المحيط
			Hidranicheda	(8) الخوارزمية هي
	د أداة رقمية	ج سلسلة من الخطوات	ب قاعدة بيانات	أ مصدر معلومات





ضع علامة (٧) أمام العبارة الصحيحة، وعلامة (X) أمام العبارة غير الصحيحة:

1 تُستخدم البرمجة لإنشاء	ألعاب الفيديو فقط.			)	(
2 يُستخدم برنامج الرسام	(Paint) لتصميم الرسومات	وتحرير الصور.		)	(
rPoint يُستخدم برنامج	Powe لتصميم عروض تقديم	ىية.		)	(
4 بناء فرضية هو تخمين ع	لمي حول كيفية حدوث الأشي	اء.		)	(
(5) الهوامش المناسبة تجعل	الملصق أكثر تنظيمًا وجاذبي	.ä			(
6 الخوارزميات تُستخدم عا	ى أجهزة الكمبيوتر فقط.			)	(
7) البرمجة هي عملية كتابة	خوارزميات لإنشاء برنامج ك	مل.		)	(
-HAIL III.					
سۇال الثانىي					
اختر الإجابة الصحيحة من		ý			
		وات التي تُستخدم لتصميم رسم			
أ الملفات	ب الخصائص	ج الأدوات	د الألوان	الوان الوان	
أنتم إضافة شريحة جديد					
File 1	Insert 😛	View &	Home J	Home	
(3) إذا لم ينجح اختبار الفره	مية يجب أن				
أ تتوقف عن المحاولة	ب تتعلم من أخطائك	ج تعرِّض نفسك للخطر	د تتجاها	تجاهل المشكلة	
4 يُفضل اختيار هامش بح	جملاستخدامه ف	ي الملصق،			
أ 5 سم	ب 25 ملم	ج 10 سم	د 100 م	10 ملم	
(5) أجهزة الكمبيوتر وتطبيق	اتها تستخدملأد	ء مهام محددة.			
أ الخوارزميات	ب الوصفات	ج الخرائط الرقمية	د محرکا	حركات البحث	
6 يقوم المخطَّط	···· بعرض مشكلة ما على هيئ	ة خطوات منطقية وبسيطة.			
أ الانسيابي	ب الشبكي	ج الدائري	د العمود	عمودي	
7) تستخدم أداة 🔷 في ب	رنامج الرسام لــ				
أ رسم الأشكال	ب قص الصور	ج ملء الأشكال	د مسح ا	سح الصورة	
8) يُستخدم مفتاح	من لوحة المفاتيح لمشاه	دة العرض التقديمي.			
F1	ب F3	F5 &	F7 3	F	





		() امام العبارة غير الصحيحة:	بارة الصحيحة، وعلامة (٢	ضع علامة (﴿) امام الع
(	)		أن تحدِّد وجهة الرحلة أولاً.	عند تنظيم رحلة، يجب
(	)	<u>ب</u> عله أكثر جاذبية.	ن ثلاثة ألوان في الملصق لـ	و يُفضل استخدام أكثر م
(	)		ثالاً على خوارزمية.	(3) تُعتبر وصفة الطعام من
(	)		مدم لغة واحدة فقط للبرمجة	(4) أجهزة الكمبيوتر تستخ
(	)	ك.	Word لا يوفر أدوات جرافي	(5) برنامج معالج الكلمات
(	)	من العرض التقديمي.	لرئيسي في الشريحة الأولى	6 يفضل إضافة العنوان ا
(	)	ه غیر صحیحة.	ضية يعني أن الفرضية كانت	7 النجاح في اختبار الفر
				- 10H 115
				سؤال الثانى
				اختر الإجابة الصحيحة مر
			عند تصميم ملصز	
	ال بسيطة		<b>ب</b> غريبة	
			شرح كيفية أداء مهمة ما، هم	
	د الفرضيات		ب التعبيرات	
			.دة لإنشاء برنامج كامل تُسم	
	الشبكات	700	ب الفرضية	The state of the s
			برنامج الرسام لــ	
	د مسح الصورة		ب كتابة النص	
		ي الجزءمن الشاشة.	في برنامج PowerPoint فج	(5) يتواجد شريط القوائم ا
	الأيمن	ج الأيسر	ب العلوي	أ السفلي
		inneimtennien	ية حدوث الأشياء يسمى بـ	
	المشكلة		A Visit and The Control of the Contr	أ المحاولة والخطأ
		، ملصق.	···· عند تقديم المعلومات في	7 يُفضل تجنُّب
	الخطوط المناسبة	ج الصور ضعيفة الجودة	ب الهوامش	أ الألوان المتناغمة
			*	🔞 يتم إدخال
	الكلمات المفتاحية	ج الكلمات العكسية	ب البرامج التطبيقية	أ المسائل الرياضية





طع علامه ( ۷) اهم اهجا	الطحيحة، وعلامة (٨) أم	امر العدارة عير الطحيحة.		
ode.org يساعدك موقع	على تعلم البرمجة.		)	(
2 لا يمكن قص جزء من الد	ورة باستخدام برنامج الرسام		)	(
(3) يتيح تبويب "تصميم" ف	برنامج PowerPoint تغییر	ألوان خلفية الشرائح.	)	(
4) بناء الفرضية هو الخطو	لأولى لحل المشكلة.		)	(
5 تحديد الأدوات الرقمية ال	ناسبة يساعدك على تقديم المع	ىلومات بشكل أفضل.	)	(
6 خطوات تنظيف الغرفة ا	تُعتبر خوارزمية.		)	(
7 يمكن استخدام البرمجة	نشاء الرسوم المتحركة والأفلا،	-6	)	(
ىىۋال الثانىي				
اختر الإجابة الصحيحة من	بن الاختيارات التالية:			
	لتصميم الجرافيك من خلال ن	نه نب		
أ الصفحة الرئيسة		ج تصمیم	د تخطیط	
			•	
أ الأدوات		ج التبويب	د الشريحة	
(3) إذا كنت تواجه مشكلة م		لحلها.		
أ بناء فرضية		» ج تقسيم المشكلة	د تجاهل المشكلة	
ر برنامجمن		,		
Word i		Windows &	Linux 4	
5 يُعد وصولك إلى المدرس		زمية الذهاب إليها.		
أ الأولى	7	ج الثالثة	د الأخيرة	
- 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1				
أ الرسم	ب إنشاء الأفلام	ج الطهي	د كتابة الشعر	
7 يستخدم برنامج	لتصميم الرسومات وتحرير			
أ ڤلابي	ب ویندوز		د ویکي	
***	عل العرض التقديمي أكثر جا		55	
أ النصوص	ب الفقرات الطويلة	ج البصريات والمؤثرات	د الصور المخيفة	





		:0	(٨) امام العبارة غير الصحيحا	بباره الصحيحه، وعلامه	صع علامه (۸) امام الع
(	)		ع جديد.	ضية يساعد على تعلُّم شي	(1) الفشل في اختبار الفره
(	)		jo.	بن أطراف الملصق ومحتو	(2) الهامش هو المسافة بي
(	)		دقيقة في محركات البحث.	ليقة تؤدي إلى نتائج غير	(3) الكلمات المفتاحية الدة
(	)		شاكل يومية.	بي أن يُستخدم في حل مه	(4) يمكن للمخطط الانسيا
(	)			مام من خلال قائمة "ابدأً	5 يمكن فتح برنامج الرس
(	)		صميم العرض التقديمي.	، أو الجمل الطويلة عند تد	<ul><li>(6) يجب استخدام الفقرات</li></ul>
(	)		المشكلة.	شوائي لا پساعد على حل	(7) الفرضية هي تخمين ع
					سؤال الثاني
					اختر الإجابة الصحيحة م
			لوصول إلى برامج icrosoft 365		
	حدث		ح کبیر		
		,	دويتش الفلافل هي الخطوة		
	أخيرة	د الا	ج الثالثة	ب الثانية	أ الأولى
					(3) البرمجة هي كتابة
	وارزميات		ج مخططات		
		فات.	ملى الاختيارات الخاصة بفتح الملذ	في بر <mark>ن</mark> امج الرسام ع	بحتوي شريط
	. الوان	د الا	ج الأدوات	ب الخصائص	أ القوائم
			ن شريحة إلى أخرى تسمى	, تستخدم عند الانتقال مز	(5) المؤثرات البصرية التي
	ؤثرات الحركة	د مز	ج الانتقالات	ب التصميمات	أ الشرائح
			,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	جزاء صغيرة يساعد على	(6) تقسيم المشكلات إلى أ
	يادتها	د زی	ج تجاهلها	ب حلها	أ تعقيدها
			ي.	····· برنامجًا للنشر المكتب	7 يُعتبر برنامج
	Pair	nt 3	Publisher &	Excel •	Word 1
			كيفية أداء مهمة ما.	لة منتشرح	(8) الخوارزميات هي سلس
	قاطع الفيديو	د ما	ج النصوص	ب الخطوات	أ الصور

# إجابة الاختبار

#### السؤال الأول

- 11
  - 1 (5)

- 12
- X 6

#### السؤال الثانى

- 1 ثلاثة
- 5 العروض التقديمية
- 2 الخوارزميات
- 6 بناء فرضية
- Code.org 3 7 الهامش

13

X7

14

14

25 (4)

F5 (8)

X 4

4 الملء باللون

8 سلسلة من الخطوات

# إجابة الاختبار

13 17

#### السؤال الأول

X 1

1 (5)

- X 6

12

#### السؤال الثانى

- 1 الأدوات
- 5 الخوارزميات
- Home (2)
- 6 الانسيابي

#### (3) تتعلم من أخطائك 7 مسح الصورة

## إجابة الاختبار

#### السؤال الأول

- 11
- - X (5)

#### السؤال الثانى

- 1) بسيطة
- (5) العلوي

- 2 الخوارزميات
  - 6 الفرضية

X (2)

16

3 البرمجة

13

X7

- 7 الصور ضعيفة الجودة
- 4 كتابة النص
- (8) الكلمات المفتاحية

# إجابة الاختبار

#### السؤال الأول

14

/ 3/ 7

- X (2)
- X 6

- 11
- 15

#### السؤال الثانى

- Word 4
- 8 البصريات والمؤثرات
- 3 بناء فرضية
  - 7 الرسام
- 2 الشريحة
- 6 إنشاء الأفلام

- 1 إدراج
- 5 الأخيرة

# إجابة الاختبار

#### السؤال الأول

11

15

- 12

  - السؤال الثانى
    - 1 مُحدث
    - 5 الانتقالات

- X (3)
- X7

X 6

4 القوائم

14

- 8 الخطوات
- 3 خوارزمیات
- Publisher (7)

- 2 الأولى
- 6 حلها

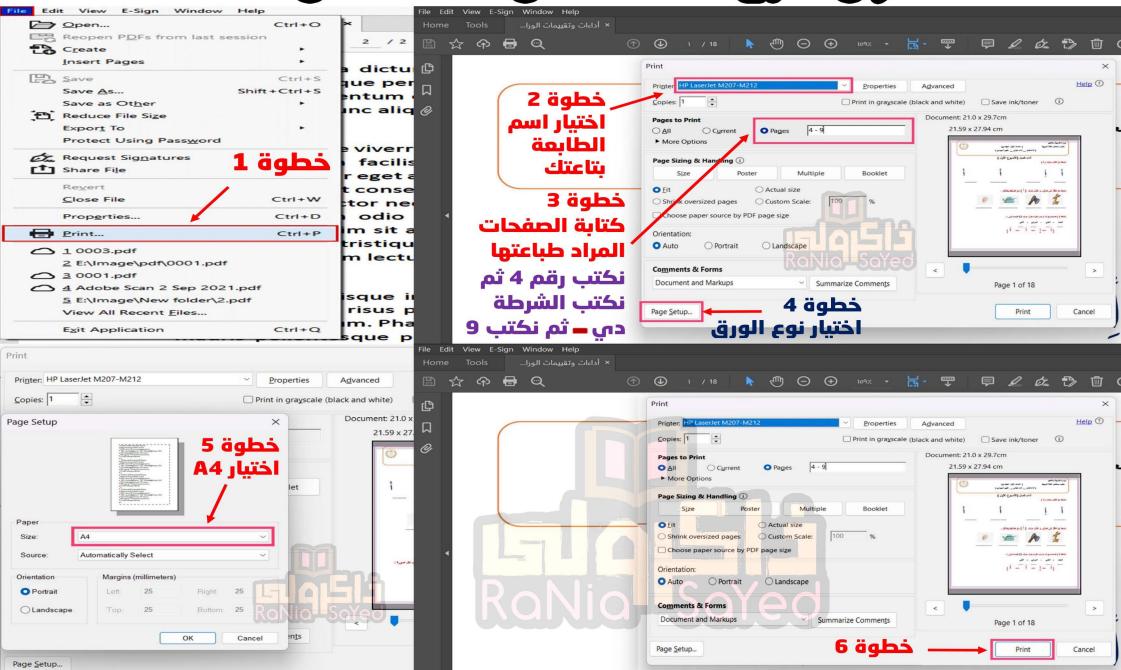




# ပြူတွင်္ကြောက်ကို ရှိသည် လျှောက်ကို ရှိသည်။ မြောက်ကို ရှိသည်။ မြောက်ကို မြော



# وثلاراي لطبع العثمات من عثمت 4 الباطبع العثمان والمستقال الباراي العثمان والمستقال وال



# العرابعة رقم (2)



اختبار شمر مارس





# الاختبار الأول مجاب عنه

			لصحيحة:	السؤال الأول: اختر الإجابة ال
		ا عداا	برنامج Microsoft 365	(1) البرامج التالية يتضمنها
	Gimp	PowerPoint	Word	Excel
, صغيرة	مكلة الكبرى إلى أجزاء	المث	<mark>مش</mark> كلة يجب	(2) عند مواجهة شخص ما
			جيًا .	بحيث يمكن حلّها تدري
	توجيه	ترتيب	تقسيم	تحسين
		، أن تضع في الاعتبار	واللوحات الإعلانية يجب	(3) عندتصميم الملفات أ
	کل ما سبق	تناغم الألوان	نوع الخط	حجم الخط
الصلة.	تائج ذات الأفضلية وا	كات البحث للوصول إلى ن	محرد	(4) تُساعد
	الخوارزميات	الخطوات	البرامج	النتائج
Powe	فى برنامج  erPoint	. لإضافة شريحة جديدة		(5) يتم الضغط على
	New Point	New Folder	New Slide	New File
		ين القوسين :	ن التالية بما يناسبها مما <u>ب</u>	السؤال الثاني : أكمل العبارات
	مؤثر بصری		Code – ال <mark>هامش – تأ</mark> ث	
لحتواه .				(1)
				(2) يتم الضغط على الأداة
				(3) يتم اختيار
				فی برنامج owerPoint
ختلفة .	ام لغات البرمجة الم	ى تعلم التشفير باستخد		(4) موقع
	سرالعرض التقديمي			(5)
		لعبارات التالية:	(√) أو علامة (×) أمام اا	السؤال الثالث : ضع علامة
( )				(1) عند اختبار فرضيتك لا ن
				( <mark>2</mark> ) يحتاج برنامج 365 oft
( )				ي
( )				(4) لغات البرمجة قليلة ومح
( )		ية بالحقائق	ا يُخلط بها الآراء الشخص	(5) المصادر الموثوقة دائمً



# الاختبار الثانى مجاب عنه

السؤال الأول: أكمل العبارات التالية بما يناسبها مما بين القوسين:

ساحة - Word - حل المشكلة - موثوقة - تكنولوجيا المعلومات والاتصالات	[شاشة العرض - الم
- البرمجة - القوائم ]	
يم الملصقات هي مقدارين أطرافها ومحتواها .	(1) الهوامش عند تصم
تقديم المعلومات التي يمكن الحصول عليها بشكل واضح.	( <mark>2</mark> ) يُمكن من خلال
يتضمن الخيارات الخاصة بفتح الملفات وحفظها .	(3) شريط
يُستخدم للكتابة غالبًا مثل كتابة التقارير.	(4) برنامج
المستخدمة لحلّ المشكلات	(5) أحد الاستراتيجيات
لذى يتم الاستناد إليه وإعطاء حقائق حديثة فإن معلوماته من مصادر	(6) عند ذكر المصدر ال
لحل المشكلات التي قد تواجهك وتحتاج إلى التفكير.	(7) تستخدم أدوات
كلات يجب اتباع الخطوات المحددة ليسسسسسسسسسسسسسسسسسسسسسسسسسسسسسسسسسسسس	(8) عند مواجهة المشك
لة (√) أو علامة (*) أمام العبارات التالية :	السؤال الثانى : ضع علام
لمواقع الإلكترونية التي تُمكنك من تعلَّم التشفير باستخدام لغات	Code.org ( <mark>1</mark> ) أحدا
( )	البرمجة المختلفة
PowerPoint إضافة النصوص والصور والرسوم .	(2) أحد ميزات برنامج
برنامج الرسام Paint وبين برنامجي Word و Excel من حيث	(3) لا يوجد تشابه بين ب
( )	أدوات فنّ الجرافيك
مج Paint من قائمة File ونختار مجلد الملحقات ثم نختار أيقونة البرنامج. ( )	(4) يتم الوصول إلى برنا
، PowerPoint هي صفحة عرض تحتوي على النصوص والصور. ( )	(5) الشريحة في برنامج
ن علمى حول كيفية حدوث الأشياء .	(6) الفرضية هي تخمير
بابية FlowCharts تعرض مشكلة ما على هيئة خطوات غير منطقية . ( )	(7) المخططات الانس



#### إجابة نماذج اختبارات شهر إبريل الاختبار الثاني

#### السؤال الأول:

- (1) المساحة
- (2) شاشة العرض
  - (3) القوائم
  - Word (4)
  - (5) البرمجة
  - (6) موثوقة
- (7) تكنولوجيا المعلومات والاتصالات
  - (8) حل المشكلة

#### السؤال الثاني :

- **√**(1)
- **√** (2)
- **x** (3)
- **x** (4)
- **√** (5)
- **√** (6)
- **x** (**7**)

#### إجابة نماذج اختبارات شهر إبريل الاختبار الأول

#### السؤال الأول:

- Gimp (1)
- (2) تقسیم
- (3) كل ما سبق
- (4) الخوارزميات
- New Slide (5)

#### السؤال الثاني :

- (1) الهامش
  - (2) نص
- (3) تأثيرات ومؤثرات حركة
  - Code.org (4)
  - (5) مؤثر بصری

#### السؤال الثالث:

- **√**(1)
- **x** (2)
- **√** (3)
- **x** (4)
- **x** (**5**)

288

Eres

# العرابعة رقم (3)



اختبار شمر مارس







<b>دة:</b>	الصحيد	مع علامة (√) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (X) أمام العبارة غير ا	<u>ن</u>
(	)	يجب التخلي عن حل المشكلة عند فشل اختبار أول فرضية.	(1)
(	)	نجاحك في حل المشكلة يعني نجاحك في حل الفرضية.	(۲)
(	)	استخدام هامش يجعل التصميم يبدو جذابًا من الناحية البصرية.	(٣)
(	)	يجب اختيار حجم خط مناسب ويسهل قراءته عند إنشاء تصميم.	(٤)
(	)	تساعد الخوارزميات على أداء المهام بشكل منظم.	(0)
(	)	تستخدم برامج الكمبيوتر الخوازميات.	(٦)
(	)	لا نستطيع صنع ألعاب إلكترونية باستخدام البرمجة.	(V)
		حتر الإجابة الصحيحة مما بين القوسين:	) ا
	سيطة.	المخطط الانسيابي هو طريقة لعرضعلى هيئة خطوات منطقية وب	(١)
او ل		" (المشكلة - الرسومات البيانية - الأصواد	
		الخطوة الأولى في حل المشكلات هيالفرضية.	(۲)
عربة]	غاء - تج	(اختيار - بناء - إلا	
	•••••	مقدار المساحة بين أطراف الملحق أو اللوحة الإعلانية هو	(٣)
مات]	عالج الكا	(البصمة - الهامش - بنك المعرفة المصري - مع	
		سلسلة من الخطوات التي تشرح كيفية أداء مهمة ما هي	(٤)
وني ً	الإلكتر	(خدمات المراسلة - الأجهزة الرقمية - الخوارزمية - البريد	
			(0)
مجة		(كتابة التقارير - الجداول الحسابية - تحرير الصور والرسو	
		تقسيم المشكلات الكبرى إلى أجزاء صغيرة يجعل منح	(٦)
		(الصعب - السهل - المستح	(1.1)
	ılia	أَثْنَاء تَشْغِيا حِمانَ الكَمِيمِتِي مِحِدِتِ أَنِه لا دِستَحِيبٍ وَخَمِنِتِ أَنِه دِمِحٍ عِطا عِدِسم	(V)



(٨) يفضل عدم استخدام أكثر من ......ألوان في التصميم الواحد.







(سته - ثلاثة - أربعة - خمسة)

(الفرضية - المواطنة الرقمية - البصمة الرقمية - القرصنة)





لصحيحة وعلامة (X) أمام العبارة غير الصحيحة:	ضع علامة (√) أمام العبارة ال

(	)	برامج العروض التقديمية ومعالج الكلمات ضمن حزمة Microsoft 365.	(1)
(	)	إذا فشلت في اختبار الفرضية لا يمكن إيجاد حل آخر للمشكلة.	(٢)
(	)	لحل أي مشكلة من الأفضل تقسيمها إلى أجزاء صغيرة.	(٣)
(	)	الخطوط الكبيرة هي الأفضل دائمًا عند عمل الإعلان.	(٤)
(	)	الخوار زميات هي سلسلة من الخطوات تشرح كيفية أداء مهمة.	(0)
(	)	لا تدخل الخوارزميات في حياتنا اليومية.	(٢)
(	)	" المخطط الانسيابي يعرض لنا المشكلات بطريقة معقدة.	(V)
		حتر الإجابة الصحيحة مما بين القوسين:	
		يمكنك تعلم التشفير باستخدام	(١)
لفة)	جة المخت	(برامج تعليمية مضللة - مصادر غير موثوقة - القرصنة - لغات البره	
		يمكننا اختيار فتح الملف وحفظه وتعديل الألوان والصور من خلال قائمة	(۲)
(Ac	cessorie	s - Start-up - Tool box - Menu bar)	
		طريقة حركة الكلمات والصور داخل الشريحة في برنامج Power Point تسمى	(٣)
(An	imation	s - Transitions - Design - Slide Show)	
		أثناء الإعداد للعرض التقديمي لا يفضل استخدام	(٤)
(ت)	الانتقالا	(خط مقروء - صور مميزة - الجمل الطويلة -	
	- "	البرمجة هي كتابة متعددة لإنشاء برنامج كامل.	(0)
ات)	ن - خطاب	(مستندات - خوارزمیات - توزیعات	
	قيقة.	يجب أن تكون صياغتكعند البحث للحصول على نتائج ه	(٢)
حة)	فير صحي	(غير مدروسة - عشوائية - دقيقة - غ	
	ومات.	لا يعتبر الملحق الإعلاني جذابًا من الناحية إذا كان مكتظًا بالمعل	(V)
سية)	بة - النفس	(السمعية - البصرية - الحس	
		لإضافة نص على الصورة يجب	(N)
سود)	اللون الأس	(قص ولصق النص على الصورة - استخدام برنامج Word - تـلوين النص بـ	













, علامة (√) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (X) أمام العبارة غير الصحيحة:	ضر (
ي يمكننا الكتابة في برنامج Power point فهو مخصص للصور فقط. ( )	J (1)
ستخدم قص ولصق النص عند إدراج نصوص على الصور في برنامج الرسام. ( )	(۲) ت
ظهر كل أدوات التصميم في برنامج Microsoft Art في شريط القوائم. ( )	(۳) ت
مكننا تعلم البرمجة من خلال موقع Code.org. ( )	(٤) ي
مكن من خلال البرمجة ابتكار الألعاب والرسوم المتحركة. ( )	(٥) ي
ستخدم محركات البحث الخوارزميات للوصول إلى أفضل النتائج. ( )	(٦) ت
جزء الأيسـر من الشاشـة الافتـتاحية في برنامج باوربوينت يمكنك من معانية الشـرائح <b>.</b> (    )	(V)
ر الإجابة الصحيحة مما بين القوسين:	اخا
Microsoft 365) يحتاج إلى جهاز رقمي	) (١)
(مُحدث - قديم - كبير - صوتي)	
جب عليك التوقف عن اختبار الفرضية في حالة وجود عند حل المشكلة <b>.</b>	(۲) ي
(معلومات - تخمین آخر - فرضیة أخری - خطر)	
جربة طرق مختلفة لحل مشكلة ما إلى أن تنجح إحداهما هي استراتيجية	(۳) ڌ
(جمع البيانات - حل المشكلة - التخمين - المحاولة والخطأ)	
حتوى حزمة (Microsoft 365) على برنامج	(٤) ت
(Google Crome - what's App - word - Paint)	
عد وصفة الأكل نوعًا من أنواع	(0)
(البرامج - الخوارزميات - التطبيقات - الرسائل)	
ذا أردت البحث عن أمر ما عبر الإنترنت فإنك تدخل في محرك البحث.	[ (7)
(الكلمات المفتاحية - البرامج التطبيقية - المسائل الرياضية - الكلمات العكسية)	
مكنك استخدام لتصميم ألعاب الفيديو.	(۷) ي
(معالج الكلمات - برنامج الرسام - البرمجة - الجداول الحسابية)	
عتبر برنامج الرسام أحد البرامج الشائعة في مجال	(۷) ت







(كتابة التقارير - الجداول الحسابية - تحرير الصور والرسوم - البرمجة)





ضع علامة (√) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (X) أمام العبارة غير الصحيحة:

و إضافة الجداول والرسوم البيانية إلى شرائح برنامج العروض التقديمية <b>.</b> ( )	يمكنك	(١)
تعديل الألوان وقص جزء معين من الصورة في برنامج الرسم. ( )		
لنا برنامج معالج الكلمات بعض أدوات الجرافيك. ( )	يوفر	(٣)
طط الانسيابي يعرض مشكلة ما على هيئة خطوات منطقية معقدة. ( )	المخد	(٤)
جة عبارة عن كتابة خوارزميات متعددة لإنشاء برنامج كامل. ( )	البرم	(0)
ك استخدام الخوارزميات في حل مسألة رياضية.	يمكنل	( <i>I</i> )
ضل ترك الهوامش بين أطراف التصميم ومحتواه. ( )	لا يف	(V)
جابة الصحيحة مما بين القوسين:	ختر الإ	
رزميات هي سلسلة من	الخوا	(1)
وو " ي الخطوات - الألعاب - الأدوات - البرامج)		
استخداملتصميم برامج ورسوم متحركة.	يمكن	(۲)
(معالج الكلمات - الجداول الحسابية - البرمجة - معالج الرسوم)		
. فيكل الأدوات لتصميم الرسوم في برنامج الرسام.	يوجد	(٣)
(الشريط القوائم - مربع الأدوات - قائمة الإدراج - قائمة التحرير)		
دم مفتاح من لوحة المفاتيح لعرض الشرائح في برنامج Power Point.	يستخ	(٤)
(F7 – F5 – F4 - F3)		
ج الرسام من البرامج الشائعة في مجال	برنام	(0)
(كتابة التقارير - الخوازميات - البرمجة - تحرير الصور والرسوم)		
، تعرض النصوص والصور داخل برنامج (Power Point) تسمى بــــــــــــــــــــــــــــــــــــ	صفحة	(٢)
(الشريحة - المؤثرات - التصميم - الانتقالات)		
ة طرق مختلفة لحل مشكلة ما إلى أن تنجح إحداهما هي استراتيجية	تجربا	(V)
(جمع البيانات - حل المشكلة - المحاولة والخطأ - التأمين)		
عداد العرض التقديمي يفضلعداد العرض التقديمي يفضل	عند إد	(N)
ستخدام صور مرتبطة بالموضوع - كتابة الفقرات الطويلة - استخدام نوع خط معقد)	.1)	











:ä	حيحا	نع علامة (√) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (X) أمام العبارة غير الص	5
(	)	يتمر إنشاء ألعاب الفيديو باستخدام البرمجة.	(١)

(	)	يتم إنشاء ألعاب الفيديو باستخدام البرمجة.	(١)
(	)	لا يتضمن برنامج الرسام مربع أدوات.	(٢)
(	)	يعتبر برنامج معالج الكلمات ضمن حزمة Code in 365.	(٣)
(	)	تساعد الخوارزميات محركات البحث في تحديد النتائج.	(٤)
(	)	يوجد شريط القوائم في الجزء الأيمن لبرنامج الرسام.	(0)
(	)	يفضل عدم استخدام الخوارزميات عند البرمجة.	( <i>F</i> )
(	)	إذا كنت تحل مشكلة كبرى مع مجموعة من الأشخاص فمن الأفضل تقسيم المهام لحلها.	(V)
		حتر الإجابة الصحيحة مما بين القوسين:	) اذ
		أخبرك صديقك أنه لا يستطيع قراءة إعلان وذلك لأن حجم الخط	(١)
غیر)	- ص	- متوسط - کبیر (مناسب - متوسط	
		يحتوي على الاختيارات الخاصة بفتح الملفات وحفظها في برنامج الرسام	(r)
هامر)	الم	(مربع الأدوات - مربع النص - شريط القوائم - شريط	
		إعداد الطعام يعد خوارزمية أول خطواتها	(٣)
فات)	ضاف	(تحضير المكونات - تسوية الطعام - إضافة المكونات - وضع الإ	
		يستخدم برنامج الرسام في	(٤)
سور)	الص	(صناعة الأفلام - كتاب المقالات - تسجيل الأصوات - تحرير	
		سلسلة من الخطوات تـشرح كيفية أداء مهمة ما تـسمى	(0)
مية)	قدي	(الفرضية - الخوارزمية - المواطنة الرقمية - العروض الت	
		يعدبرنامج معالج الكلمات بحزمة Microsoft 365.	(F)
(Pov	ver	Point - Photo shop - Word - Excel)	

(Power Point - Photo shop - Word - Excel) (۷) بعض مشكلات تكنولوجيا المعلومات والاتصالات معقدة ويجب لحلها - تجميعها - تعقيدها) (تجاهلها - تقسيمها - تجميعها - تعقيدها) (۸) الجزء الأيسر من الشاشة الافتتاحية لبرنامج Power point يوجد به ......للشريحة (۸)

(عنوان - رابط - صورة مصغرة - تعديلات)

















## ضع علامة (√) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (X) أمام العبارة غير الصحيحة:

(	)	الخطوة الأولى لحل مشكلة تـوقف الشاشة هي بناء الفرضية.	(١)
(	)	يفضل عدم استخدام الخوارزميات عند البرمجة.	(r)
(	)	خطوات تنظيف الغرفة لا تعتبر خوارزمية.	(٣)
(	)	يتيح لك برنامج Power Point إضافة مؤثرات حركية إلى عرضك التقديمي.	(٤)
(	)	يعتبر اختيار الفرضية الخطوة الأخيرة من خطوات حل المشكلة.	(0)
(	)	كثرة الألوان في الملحق الرقمي تعطيه تناغمًا وتجعله ملفتًا للنظر.	(٢)
(	)	يجب الحذر عند القيام بأي اختبار قد يعرض حياتك للخطر.	(V)
(	)	يجب استخدام النصوص أكثر من الصور في العرض التقديمي.	(A)
(	)	يفضل جعل الملحق الإعلاني خاليًا من الصور.	(٩)
(	)	نستخدم محركات البحث لجمع المعلومات عبر الإنترنت.	(1.)
(	)	الرسوم المتحركة والأفلام التي نشاهدها مصممة ببرنامج Power Point.	(11)
(	)	يمكنك عرض المشكلة في شكل مخطط انسيابي.	(۱۲)
(	)	الخوارزمية هي سلسلة من الخطوات التي تشرح كيفية أداء مهمة ما	(۱۳)
(	)	عند إنشاء لوحة إعلانية يجب التفكير في نوع الخط وحجمه.	(31)
(	)	يمكنك إدراج صورة أنشأتها من خلال برنامج آخر داخل العرض التقديمي.	(10)
(	}	برنامج معالج الكلمات (Word) لا يحتوي على أدوات جرافيك.	(۲۱)
(	)	تستخدم مواقع التواصل الاجتماعي لتعليم البرمجة.	(۱۷)
(	)	تستخدم أجهزة الكمبيوتر لغات برمجة مختلفة مثل البشر.	(\ <b>\</b> )
(	)	مؤثرات الحركة هي مؤثرات بصرية تستخدم عند الانتقال من شريحة إلى أخرى.	(19)
(	)	الخوارزمية هي سلسلة من الخطوات التي تشرح كيفية أداء مهمة ما.	(r·)











# اختر الإجابة الصحيحة مما بين القوسين:

يفضل استخدام صور ذات جودةعند تصميم ملحق أو لوحة إعلانية.	(1)
(عادية - متوسطة - منخفضة - عالية)	
يوفر برنامج Word أدواتًا لتصميم الجرافيك من خلال تبويب	(۲)
(Review - View - Insert - Home)	
تستخدم محركات البحثللحصول على النتائج.	(٣)
(المراسلة الفورية - الفرضيات - التواصل الرقمي - الخوارزميات)	
لإنشاء عرض تقديمي يتمر الضغط علىعلى الله Power point	(٤)
(Insert - View - Blank presentation – Home)	
المخططيعرض مشكلة ما على هيئة خطوات منطقية وبسيطة.	(0)
(الطولي - العرضي - الانسيابي - الدائري)	
إذا لم ينجح اختبار الفرضية، فيجب التعلم من الأخطاء و	(٢)
(بناء فرضية جديدة - إهمال النتائج - تجاهل التصحيح - التمسك بالفرضية)	
أحد برامج تحرير الرسومات الشائعة	(V)
(Power Point - Paint - Excel - Word)	
يفضل استخدامألوان عند تصميم إعلان.	(N)
(ثلاثة - أربعة - خمسة - ستة)	
الخطوات التي تستخدمها لترتيب الغرفة يمكن وصفها بأنها	(٩)
(بصمة رقمية - مواطنة رقمية - خوارزمية - وصفة إلكترونية)	
اختيار تصميم الشريحة يتم بالضغط علىفي تبويب Home ببرنامج Power point.	(1.)
(Transition - View - Blank - Layout)	
المساحة الفارغة بين أطراف التصميم ومحتواه تسمى	(11)
(الهامش - وزن التصميم - حجم التصميم - موقع التصميم)	











# تكنولوجيا المعلومات



قد لا تكون نتائج محرك البحث دقيقة إذا لمر تكن صياغةدقيقة.	(۱۲)
(الفقرات - المقالات - الكلمات المفتاحية - الصور)	
التخمين العلمي حول كيفية حدوث المشكلات يسمى	(14)
(المحاولة والخطأ - اختبار الفرضية - الفرضية - المشكلة)	
أحد المواقع التي تستخدم لتعليم البرمجة	(31)
(ict.com - Face book - ebk.eg - Code.org)	
يتم فتح برنامج الرسام من خلال قائمة	(10)
(Restart - Start - File - Open)	
كتب ما تشير إليه العبارات:	
تخمين علمي حول كيفية حدوث المشكلة.	(1)
يتم اختبار التخمين الذي تم وضعه في الخطوة الأولى. ()	(٢)
مقدار المساحة الفارغة بين أطراف التصميم ومحتواه.	(٣)
سلسلة من الخطوات التي تشرح كيفية أداء مهمة ما.	(٤)
عبارة عن كتابة خوارزميات (خطوات) متعددة لإنشاء برنامج كامل. (	(0)
مخطـط يعـرض مشـكلة مـا علـى هيئـة خطـوات منطقيـة وبـسـيطة، ()	(٢)
أحد البرامج الشائعة في مجال تحرير الصور والرسوم.	(V)
حزمة تتضمن خيارات مختلفة لتقديم المعلومات.	(٨)
تجربة طرق مختلفة لحل مشكلة ما، حتى تجد طريقة ناجحة،	(٩)
(	<i>(</i> - )
صفحة عرض تحتوي على النصوص والصور داخل برنامج العروض التقديمية.	(1.)
()	



# عُ أكمل الجمل الآتية مما بين القوسين:

(مشكلات - صغيرة - اختبار الفرضية - الملحق الإعلاني - الصور - Power point)	(1)
(أ) الخطوة الثانية بعد بناء فرضيتك لحل مشكلة هي	
(ب) عند حل المشكلات المعقدة يجب تقسيمها إلى أجزاء	
(ج) نواجهتحتاج إلى تفكير عند استخدام تكنولوجيا المعلومات.	
(د) من الأفضل عدم استخدام أكثر من ثلاثة ألوان في	
(ه) تتضمن حزمة Microsoft 365 برنامج	
(الخوارزميات - التطبيقات - مسألة رياضية - ألعاب الفيديو - التشفير - المخطط الانسيابي)	(٢)
أ) تستخدم محركات البحث على الإنترنتلإعطائك المعلومات.	
(ب) يمكن إنتاجباستخدام البرمجة.	
(ج) تستخدم أجهزة الكمبيوتر و الخوارزميات لأداء مهام محددة.	
(د) يعتر حلنوعًا من أنواع الخوارزميات.	
(ه) الاسم الآخر الذي يطلق على البرمجة هو	
(أعلى الشاشة - مشاهدة العر ض - Tool box - Insert - Menu bar - المخطط الانسيابي)	(٣)
(أ) توجد علامة تبويب فيداخل برنامج Power point.	
(ب) يستخدم مفتاح F5 لـــــــــــــــــــــــــــــــــــ	
(ج) نختار الصور في برنامج العرض التقديمي من تبويب	
(د) تظهر كل الأدوات التي تستخدم لتصميم رسمة في	
(ه) طريقة لعرض المشكلة على هيئة خطوط منطقية وبسيطة تسمى	
m denderal	















## ضع علامة ( $\checkmark$ ) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (X) أمام العبارة غير الصحيحة:

( <b>X</b> )	يجب التخلي عن حل المشكلة عند فشل اختبار أول فرضية.	(١)
( ✓ )	نجاحك في حل المشكلة يعني نجاحك في حل الفرضية.	(۲)
( <b>X</b> )	استخدام هامش يجعل التصميم يبدو جذابًا من الناحية البصرية.	(٣)
( ✓ )	يجب اختيار حجم خط مناسب ويسهل قراءته عند إنشاء تصميم.	(٤)
( ✓ )	تساعد الخوارزميات على أداء المهام بشكل منظم.	(0)
( ✓ )	تستخدم برامج الكمبيوتر الخوازميات.	(٦)
( <b>X</b> )	لا نستطيع صنع ألعاب إلكترونية باستخدام البرمجة.	(V)

#### اختر الإجابة الصحيحة مما بين القوسين:

خدر الإجابة الطخيخة مما بين القوسين.	51
المخطط الانسيابي هو طريقة لعرضعلى هيئة خطوات منطقية وبسيطة.	(1)
( <b>المشكلة</b> - الرسومات البيانية - الأصوات - الجداول)	
الخطوة الأولى في حل المشكلات هيالفرضية.	(٢)
(اختيار - <mark>بناء</mark> - إلغاء - تجربة)	
مقدار المساحة بين أطراف الملحق أو اللوحة الإعلانية هو	(٣)
( <b>البصمة</b> - الهامش - بنك المعرفة المصري - معالج الكلمات)	
سلسلة من الخطوات التي تشرح كيفية أداء مهمة ما هي	(٤)
(خدمات المراسلة - الأجهزة الرقمية - <mark>الخوارزمية</mark> - البريد الإل <i>ك</i> تروني)	
يعتبر برنامج الرسام أحد البرامج الشائعة في مجال	(0)
(كتابة التقارير - الجداول الحسابية - تحرير الصور والرسوم - البرمجة)	
تقسيم المشكلات الكبرى إلى أجزاء صغيرة يجعل منطها.	(٢)
(الصعب - <mark>السهل</mark> - المستحيل - المعقد)	
أثناء تشغيل جهاز الكمبيوتر وجدت أنه لا يستجيب، فخمنت أنه يوجد عطل، يسمى هذا بـــ	(V)
( <b>الفرضية</b> - المواطنة الرقمية - البصمة الرقمية - القرصنة)	
يفضل عدم استخدام أكثر من	(A)
(سته - <b>ثلاثة</b> - أربعة - خمسة)	











غع علامة (√) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (X) أمام العبارة غير الصحيحة:	• (
برامج العروض التقديمية ومعالج الكلمات ضمن حزمة Microsoft 365. ( ✔ )	(١)
إذا فشلت في اختبار الفرضية لا يمكن إيجاد حل آخر للمشكلة. ( 🗶 )	(٢)
لحل أي مشكلة من الأفضل تقسيمها إلى أجزاء صغيرة. ( ✔ )	(٣)
الخطوط الكبيرة هي الأفضل دائمًا عند عمل الإعلان. ( 🗶 )	(٤)
الخوارزميات هي سلسلة من الخطوات تشرح كيفية أداء مهمة. ( ✔ )	(0)
لا تدخل الخوارزميات في حياتنا اليومية.	(٢)
المخطط الانسيابي يعرض لنا المشكلات بطريقة معقدة.	(V)
ختر الإجابة الصحيحة مما بين القوسين:	
يمكنك تعلم التشفير باستخدام	(1)
(برامج تعليمية مضللة - مصادر غير موثوقة - القرصنة - لغات البرمجة المختلفة)	
يمكننا اختيار فتح الملف وحفظه وتعديل الألوان والصور من خلال قائمة	(٢)
(Accessories - Start-up - Tool box - Menu bar)	
طريقة حركة الكلمات والصور داخل الشريحة في برنامج Power Point تسمى	(٣)
(Animations - Transitions - Design - Slide Show)	
أثناء الإعداد للعرض التقديمي لا يفضل استخدام	(٤)
(خط مقروء - صور مميزة - <mark>الجمل الطويلة</mark> - الانتقالات)	
البرمجة هي كتابةمتعددة لإنشاء برنامج كامل.	(0)
(مستندات - <mark>خوارزمیات</mark> - توزیعات - خطابات)	
يجب أن تكون صياغتكعند البحث للحصول على نتائج دقيقة.	(٢)
(غیر مدروسة - عشوائیة - <mark>دقیقة</mark> - غیر صحیحة)	
لا يعتبر الملحق الإعلاني جذابًا من الناحية إذا كان مكتظًا بالمعلومات.	(V)
(السمعية - <mark>البصرية</mark> - الحسية - النفسية)	
لإضافة نص على الصورة يجب	(A)

(قص ولصق النص على الصورة - استخدام برنامج Word - تلوين النص باللون الأسود)













# ضع علامة (√) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (X) أمام العبارة غير الصحيحة:

( <b>X</b> )	) لا يمكننا الكتابة في برنامج Power point فهو مخصص للصور فقط.	۱)
( 1	ا تخده قو ماه قالنو عند ادراه نوم ما الومد في خام ال	۲)

- تستخدم قص ولصق النص عند إدراج نصوص على الصور في برنامج الرسام. ( 🗸 )
- تظهر كل أدوات التصميم في برنامج Microsoft Art في شريط القوائم. ( **X** ) (٣)
- **( √** ) (٤) يمكننا تعلم البرمجة من خلال موقع Code.org.
- يمكن من خلال البرمجة ابتكار الألعاب والرسوم المتحركة.  $(\checkmark)$ (0)
- $(\checkmark)$ تستخدم محركات البحث الخوارزميات للوصول إلى أفضل النتائج. (٦)
- $(\lor)$  الجزء الأيسـر من الشاشـة الافتـتاحية في برنامج باوربوينت يمكنك من معانية الشـرائح.  $(\lor)$

#### احتر الإجابة الصحيحة مما بين القوسين:

(Microsoft 365) يحتاج إلى جهاز رقمي	(١)
( <u>مُحدث</u> - قديم - كبير - صوتي)	
يجب عليك التوقف عن اختبار الفرضية في حالة وجود عند حل المشكلة.	(۲)
(معلومات - تخمین آخر - فرضیة أخری - <mark>خطر</mark> )	
تجربة طرق مختلفة لحل مشكلة ما إلى أن تنجح إحداهما هي استراتيجية	(٣)
(جمع البيانات - حل المشكلة - التخمين - <b>المحاولة والخطأ</b>	
تحتوى حزمة (Microsoft 365) على برنامج	(٤)
Google Crome - what's App - word - Paint)	
تعد وصفة الأكل نوعًا من أنواع	(0)
(البرامج - الخوارزميات - التطبيقات - الرسائل)	
إذا أردت البحث عن أمر ما عبر الإنترنت فإنك تدخلفي محرك البحث.	(٦)
( <b>الكلمات المفتاحية</b> - البرامج التطبيقية - المسائل الرياضية - الكلمات العكسية	
يمكنك استخداملتصميم ألعاب الفيديو.	(V)

(كتابة التقارير - الجداول الحسابية - تحرير الصور والرسوم - البرمجة)

(٨) يعتبر برنامج الرسام أحد البرامج الشائعة في مجال ......

(معالج الكلمات - برنامج الرسام - **البرمجة** - الجداول الحسابية)







# النموذج الرابع

لعبارة غير الصحيحة:	ارة الصحيحة وعلامة (X) أمام ا	صع علامة (√) أمام العب
---------------------	-------------------------------	------------------------

( ✓ )	يمكنك إضافة الجداول والرسوم البيانية إلى شرائح برنامج العروض التقديمية.	(١)
( ✓ )	يمكن تعديل الألوان وقص جزء معين من الصورة في برنامج الرسم.	(٢)
( ✓ )	يوفر لنا برنامج معالج الكلمات بعض أدوات الجرافيك.	(٣)
( <b>X</b> )	المخطط الانسيابي يعرض مشكلة ما على هيئة خطوات منطقية معقدة.	(٤)
( ✓ )	البرمجة عبارة عن كتابة خوارزميات متعددة لإنشاء برنامج كامل.	(0)
( ✓ )	يمكنك استخدام الخوارزميات في حل مسألة رياضية.	(٢)
( <b>X</b> )	لا يفضل ترك الهوامش بين أطراف التصميم ومحتواه.	(V)

## اختر الإجابة الصحيحة مما بين القوسين:

الخوارزميات هي سلسلة من	(١)
( <u>الخطوات</u> - الألعاب - الأدوات - البرامج)	
يمكن استخدام لتصميم برامج ورسوم متحركة.	(۲)
(معالج الكلمات - الجداول الحسابية - <mark>البر مجة</mark> - معالج الرسوم)	
يوجد فيكل الأدوات لتصميم الرسوم في برنامج الرسام.	(٣)
(الشريط القوائم - <b>مربع الأدوات</b> - قائمة الإدراج - قائمة التحرير)	
يستخدم مفتاح من لوحة المفاتيح لعرض الشرائح في برنامج Power Point.	(٤)
(F7 – <b>F5</b> – F4 - F3)	
برنامج الرسام من البرامج الشائعة في مجال	(0)
(كتابة التقارير - الخوازميات - البرمجة - <b>تحرير الصور والرسوم</b> )	
صفحة تعرض النصوص والصور داخل برنامج (Power Point) تسمى بــــــــــــــــــــــــــــــــــــ	(٢)
(الشريحة - <b>المؤثرات</b> - التصميم - الانتقالات)	
تجربة طرق مختلفة لحل مشكلة ما إلى أن تنجح إحداهما هي استراتيجية	(V)
(جمع البيانات - حل المشكلة - <b>المحاولة و الخطأ</b> - التأمين)	
ـــــــــــــــــــــــــــــــــــــ	(A)











# ضع علامة (√) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (X) أمام العبارة غير الصحيحة:

يتم إنشاء ألعاب الفيديو باستخدام البرمجة. (✔)	(١)
لا يتضمن برنامج الرسام مربع أدوات. ( 🗶 )	(۲)
يعتبر برنامج معالج الكلمات ضمن حزمة Code in 365.	(٣)
تساعد الخوارزميات محركات البحث في تحديد النتائج. ( ✔ )	(٤)
يوجد شريط القوائم في الجزء الأيمن لبرنامج الرسام.	(0)
يفضل عدم استخدام الخوارزميات عند البرمجة.	(٢)
إذا كنت تحل مشكلة كبرى مع مجموعة من الأشخاص فمن الأفضل تقسيم المهام لحلها. ( $\checkmark$ )	(V)
حتر الإجابة الصحيحة مما بين القوسين:	) اذ
أخبرك صديقك أنه لا يستطيع قراءة إعلان وذلك لأن حجم الخط	(١)
(مناسب - متوسط - کبیر - <mark>صغیر</mark> )	
يحتوي على الاختيارات الخاصة بفتح الملفات وحفظها في برنامج الرسام	(۲)
(مربع الأدوات - مربع النص - <u><b>شريط القوائم</b></u> - شريط المهام)	
إعداد الطعام يعد خوارزمية أول خطواتها	(٣)
( <b>تحضير المكونات</b> - تسوية الطعام - إضافة المكونات - وضع الإضافات)	
يستخدم برنامج الرسام في	(٤)
(صناعة الأفلام - كتاب المقالات - تسجيل الأصوات - <b>تحرير الصور</b> )	
سلسلة من الخطوات تـشرح كيفية أداء مهمة ما تـسمى	(0)
(الفرضية - <mark>الخوارزمية</mark> - المواطنة الرقمية - العروض التقديمية)	
يعدبرنامج معالج الكلمات بحزمة Microsoft 365.	(٦)
(Power Point - Photo shop - Word - Excel)	
بعض مشكلات تكنولوجيا المعلومات والاتصالات معقدة ويجبلحلها.	(V)
(تجاهلها - <mark>تقسیمها</mark> - تجمیعها - تعقیدها)	
الجزء الأيسر من الشاشة الافتتاحية لبرنامج Power point يوجد بهللشريحة.	(A)
(عنوان – رابط - <u>ص<b>ورة مصغرة</b></u> - تعديلات)	















## ضع علامة (√) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (X) أمام العبارة غير الصحيحة:

( ✓ )	الخطوة الأولى لحل مشكلة تـوقف الشاشة هي بناء الفرضية.	(١)
( <b>X</b> )	يفضل عدم استخدام الخوارزميات عند البرمجة.	(r)
( <b>X</b> )	خطوات تنظيف الغرفة لا تعتبر خوارزمية.	(٣)
( ✓ )	يتيح لك برنامج Power Point إضافة مؤثرات حركية إلى عرضك التقديمي.	(٤)
( <b>X</b> )	يعتبر اختيار الفرضية الخطوة الأخيرة من خطوات حل المشكلة.	(0)
( <b>X</b> )	كثرة الألوان في الملحق الرقمي تعطيه تناغمًا وتجعله ملفتًا للنظر.	(٢)
( ✓ )	يجب الحذر عند القيام بأي اختبار قد يعرض حياتك للخطر.	(V)
( ✓ )	يجب استخدام النصوص أكثر من الصور في العرض التقديمي.	(A)
( <b>X</b> )	يفضل جعل الملحق الإعلاني خاليًا من الصور.	(٩)
( ✓ )	نستخدم محركات البحث لجمع المعلومات عبر الإنترنت.	(1.)
( <b>X</b> )	الرسوم المتحركة والأفلام التي نشاهدها مصممة ببرنامج Power Point.	(11)
( ✓ )	يمكنك عرض المشكلة في شكل مخطط انسيابي.	(۱۲)
( ✓ )	الخوارزمية هي سلسلة من الخطوات التي تشرح كيفية أداء مهمة ما	(17)
( ✓ )	عند إنشاء لوحة إعلانية يجب التفكير في نوع الخط وحجمه.	(18)
( ✓ )	يمكنك إدراج صورة أنشأتها من خلال برنامج آخر داخل العرض التقديمي.	(10)
( <b>X</b> )	برنامج معالج الكلمات (Word) لا يحتوي على أدوات جرافيك.	(۲۱)
( <b>X</b> )	تستخدم مواقع التواصل الاجتماعي لتعليم البرمجة.	(۱۷)
( ✓ )	تستخدم أجهزة الكمبيوتر لغات برمجة مختلفة مثل البشر.	(\V)
( <b>X</b> )	مؤثرات الحركة هي مؤثرات بصرية تستخدم عند الانتقال من شريحة إلى أخرى.	(19)
( ✓ )	الخوارزمية هي سلسلة من الخطوات التي تشرح كيفية أداء مهمة ما.	(٢٠)









### اختر الإجابة الصحيحة مما بين القوسين:

يفضل استخدام صور ذات جودةعند تصميم ملحق أو لوحة إعلانية.	(١)
(عادية - متوسطة - منخفضة - عالية)	
يوفر برنامج Word أدواتًا لتصميم الجرافيك من خلال تبويب	(۲)
(Review - View - Insert - Home)	
تستخدم محركات البحثللحصول على النتائج.	(٣)
(المراسلة الفورية - الفرضيات - التواصل الرقمي - <b>الخوارزميات</b> )	
لإنشاء عرض تقديمي يتم الضغط علىعلى الله Power point.	(٤)
(Insert - View - Blank presentation – Home)	
المخططيعرض مشكلة ما على هيئة خطوات منطقية وبسيطة.	(0)
(الطولي - العرضي - <mark>الانسيابي</mark> - الدائري)	
إذا لم ينجح اختبار الفرضية، فيجب التعلم من الأخطاء و	(٢)
(بناء فرضية جديدة - إهمال النتائج - تجاهل التصحيح - التمسك بالفرضية)	
أحد برامج تحرير الرسومات الشائعة	(V)
(Power Point - Paint - Excel - Word)	
يفضل استخدامألوان عند تصميم إعلان.	(A)
( <b>ثلاثة</b> - أربعة - خمسة - ستة)	
الخطوات التي تستخدمها لترتيب الغرفة يمكن وصفها بأنها	(٩)
(بصمة رقمية - مواطنة رقمية - <mark>خوارزمية</mark> - وصفة إل <i>ك</i> ترونية)	
اختيار تصميم الشريحة يتم بالضغط علىفي تبويب Home ببرنامج Power point.	(1.)
(Transition - View - Blank - <u>Layout</u> )	
المساحة الفارغة بين أطراف التصميم ومحتواه تسمى	(11)
(الهامش - وزن التصميم - حجم التصميم - موقع التصميم)	









قد لا تكون نتائج محرك البحث دقيقة إذا لمر تكن صياغة دقيقة.	(11)
(الفقرات - المقالات - <u>الكلمات المفتاحية</u> - الصور)	
لتخمين العلمي حول كيفية حدوث المشكلات يسمى	(۱۲)
(المحاولة والخطأ - اختبار الفرضية - <mark>الفرضية</mark> - المشكلة)	
حد المواقع التي تستخدم لتعليم البرمجة	(۱۳)
(ict.com - Face book - ebk.eg - <u>Code.org</u> )	
ـتم فتح برنامج الرسام من خلال قائمة	(18)
(Restart - Start - File - Open)	

## ۲ اکتب ما تشیر إلیه العبارات:

- (۱) تخمين علمي حول كيفية حدوث المشكلة.
- (٦) يتم اختبار التخمين الذي تم وضعه في الخطوة الأولى. (اختبار الفرضية)
- (٣) مقدار المساحة الفارغة بين أطراف التصميم ومحتواه**.**
- (٤) سلسلة من الخطوات التي تشرح كيفية أداء مهمة ما. (**الخوارزمية**)
- (0) عبارة عن كتابة خوارزميات (خطوات) متعددة لإنشاء برنامج كامل. (البر مجة Coding)
- (٦) مخطط يعرض مشكلة ما على هيئة خطوات منطقية وبسيطة. (المخطط الانسيابي)
- (۷) أحد البرامج الشائعة في مجال تحرير الصور والرسوم. (برنامج الرسام)
- (Microsoft 365 حزمة تـتضمن خيارات مختلفة لتقديم المعلومات.
  - (٩) تجربة طرق مختلفة لحل مشكلة ما، حتى تجد طريقة ناجحة.

(استراتيجية المحاولة والخطأ)

(۱۰) صفحة عرض تحتوي على النصوص والصور داخل برنامج العروض التقديمية. (الشريحة Slide)









### ٤ أكمل الجمل الآتية مما بين القوسين:

- (۱) (مشكلات صغيرة اختبار الفرضية الملحق الإعلاني الصور Power point)
  - (أ) الخطوة الثانية بعد بناء فرضيتك لحل مشكلة هي اختبار الفرضية.
    - (ب) عند حل المشكلات المعقدة يجب تقسيمها إلى أجزاء صغيرة.
  - (ج) نواجه **مشكلات** تحتاج إلى تفكير عند استخدام تكنولوجيا المعلومات.
    - (د) من الأفضل عدم استخدام أكثر من ثلاثة ألوان في الملحق الإعلاني.
      - (ه) تتضمن حزمة Microsoft 365 برنامج
- (۱) (الخوارزميات التطبيقات مسألة رياضية ألعاب الفيديو التشفير المخطط الانسيابي)
  - (أ) تستخدم محركات البحث على الإنترنت **الخوارزميات** لإعطائك المعلومات.
    - (ب) يمكن إنتاج ألعاب الفيديو باستخدام البرمجة.
  - (ج) تستخدم أجهزة الكمبيوتر والتطبيقات الخوارزميات لأداء مهام محددة.
    - (د) يعتر حل **مسألة رياضية** نوعًا من أنواع الخوارزميات.
      - (ه) الاسم الآخر الذي يطلق على البرمجة هو **التشفير.**
  - (٣) (أعلى الشاشة مشاهدة العرض Tool box Insert Menu bar المخطط الانسيابي)
    - (أ) توجد علامة تبويب في أعلى الشاشة داخل برنامج Power point.
      - (ب) يستخدم مفتاح F5 لـ **مشاهدة العرض.**
      - (ج) نختار الصور في برنامج العرض التقديمي من تبويب insert.
    - (د) تظهر كل الأدوات التي تستخدم لتصميم رسمة في Tool box.
  - (ه) طريقة لعرض المشكلة على هيئة خطوط منطقية وبسيطة تسمى المخطط الانسيابي.













# المراجعة رقم (4)

اختبارشمرمارس







## ضع علامة (V) أو (X) أمام العبارات التالية

(	)	١. عند وضع تخمين لحل مشكلة ما يسمى باختبار صحة الفروض.
(	)	٢. يجب التخلي عن حل المشكلة عند فشل اختبار أول فرضية.
(	)	٣. تتشابه طريقة حل المشكلات اليومية مع طريقة حل المشكلات التكنولوجية.
(	)	<ul> <li>٤. يجب علينا أثناء حل المشكلات اختبار الفرضيات مهما كان مستوى الخطر.</li> </ul>
(	)	<ul> <li>لا تساعد إستراتيجية المحاولة والخطأ في حل المشكلات.</li> </ul>
(	)	٦. نجاحك في حل المشكلة يعنى نجاحك في اُختبار الفرضية
(	)	٧ اختبار الفرضية هي الخطوه الثانية من خطوات حل المشكلة
(	)	<ul> <li>٨. تقسيم المشكلة الى اجزاء صغيره ضرورى لحل المشكله</li> </ul>
(	)	٩ تقسيم المشكلة الى مهام عشوائية ضرورى لحل المشكله
(	)	١٠. يجبُ الامتناع عن وضع فرضية عند حل المشكلات
(	)	١١. الفرضية هي تخمين علمي حول كيفية حل الأشياء. (تقييم اسبوعي)
(	)	١٢. يجب تقسيم المعلومات إلى أجزاء صغيرة وحلها تدريجياً. (تقييم اسبوعي)
(	)	١٣ . الفرضية هي محاولة الإجابة عن سؤالك بتفسير يمكن اختباره ( تقييم اسبوعي )
(	)	١٤. لحل المشكلة الكبيرة، يجب حل الأجزاء الصغيرة منها جزء تلو الآخر. (تقييم اسبوعي)
ì	, )	١٠. يجب عند اختبار الفرضية أن لا تنجز أي اختبار قد يعرضك للخطر. (تقييم اسبوعي)
(	)	١٦. يجب تخصيص جزء من المشكلة لحلها لكل شخص من المجموعة.
(	)	١٧. استخدام هامش يجعل التصميم يبدو جذابًا من الناحية البصرية.
(	)	١٨. من أساسيات تصميم الملصق الإعلاني أن يكون مليء ومكتظا بالمعلومات.
(	)	19. يفضل استخدام أكثر من أربعة ألوان في الملصق.
(	)	٢٠. تسمى المساحة بين أطراف اللوحة الإعلانية بالهامش.
(	)	٢١. يجب استخدام صور ذات دقة منخفضة عند تصميم الملصق الإعلاني.
(	)	٢٢. يعتبر وجود هامش عند جوانب التصميم امراً ثانوياً.
(	)	٢٣. يجب التأكد من أن الكمبيوتر الخاص بك محدث لتستطيع تحميل حزمة
`	,	Microsoft office ۲۲۵ ( تقییم اسبوعی )
(		

<u> </u>	Acque	بنك اسئلة مقرر مارس الصف الرابع الإبتدائي (تكنولوجيا ) 🗨
1	The state of the s	
P. C.		. a m a the throwal way to be a great way
( ,		<ul> <li>٢٤. اختيار حجم خط مناسب للوحة الإعلانية يسهل قراءتها. (تقييم اسبوعي)</li> </ul>
(	)	• ٢ . الهامش هو مقدار المساحة بين أطراف الملصق أو اللوحة الإعلانية
	`	ومحتواه. (تقييم اسبوعي)
(	)	<ul> <li>٢٦. اختيار نوع خط معقد في اللوحة الإعلانية يسهل قراءتها. (تقييم اسبوعي)</li> <li>٢٧. عند عدل ماهمة أمراء مة إعلانية بعد أن يتمكن العدم من من مؤرة معام اتاك</li> </ul>
(	)	٢٧. عند عمل ملصق أو لوحة إعلانية يجب أن يتمكن الجمهور من رؤية معلوماتك
1	, 1	بسهولة (تقييم اسبوعي) ٢٨. يجب أن تتناسب الصور مع المحتوى الذي تشاركه (تقييم اسبوعي)
(	) }	١٨. يجب أن تتناسب الطنور مع المعنوى الذي تسارك (تقييم اللبوعي) ٢٩. خطوات تحضير ساندويتش الفلافل لا تعتبر خوارزمية.
1	, )	
\ 1	)	٣٠. تساعد الخوارزميات على أداء المهام بشكل منظم. ٣١. وتتمير استخدام الخمار: مرات على أدام المهام الله قمرة
	)	٣١. يقتصر استخدام الخوارزميات على أداء المهام الرقمية. ٣٣. تمتذر تطارقات أحمدة الكوروة الأخوار نموات
(	)	٣٣. تستخدم تطبيقات أجهزة الكمبيوتر الخوارزميات.
(	)	٣٣. لا علاقة لمحركات البحث بالخوارزميات. ٣٣. ترور الذرار في الترفي من النتائية الأركة المرابعة المرابعة المرابعة المرابعة المرابعة المرابعة المرابعة ا
(	)	٣٤. تساعد الخوارزميات في تحديد النتائج الأكثر صلة بموضوع البحث
(	)	• ٣ ـ الخوارزميات سلسلة من الخطوات تشرح كيفية أداء مهمة ما
(	)	٣٦. تعتبر الصحف الورقية من منتجات البرمجة
(	)	٣٧. استخدام الخوارزميات ينشئ برنامجًا يُعرف بالبرمجة
(	)	٣٨. لا يمكن صنع ألعاب إلكترونية باستخدام البرمجة
	)	٣٩. يساعدنا موقع Code.org على تعلم البرمجة
(	)	• ٤ . يستخدم المخطط الانسيابي لتعقيد المشكلة
\   (	)	١٤١ يمكننا إنشاء الأفلام عن طريق البرمجة
\ 	,	۲ ٤. يمكن ابتكار متاهات على موقع Code.org
\ 	, 1	٤٣. أجهزة الكمبيوتر تفهم لغَّة برمجة واحدة
\ 	, )	ع ٤. تقتصر أهمية البرمجة على ابتكار ألعاب الفيديو
(	)	<ul> <li>٤٠ تحتاج أجهزة الكمبيوتر والتطبيقات إلى خوارزميات لكي تعمل تقييم اسبوعي)</li> </ul>
<b>,</b>	,	<ul> <li>٢٤. نستخدم البرمجة في الرسوم المتحركة وألعاب الفيديو التي نمارسها</li> </ul>
(	)	عبر شبكة الإنترنت (تقييم اسبوعي)
,	١	<ul> <li>٧٤. يمكن لبرنامج معالج الكلمات word التحقق من كتابة الكلمة بشكل صحيح.</li> </ul>
(	,	ر تقییم اسبوعی )

۱ البرمجة (coding) هي عبارة عن كتابة خوارز البرمجة برنامج كامل. (تقييم اسبوعي) المحتلفة وتقييم اسبوعي) المختلفة وتقييم اسبوعي)
برنامج كامل. (تقييم اسبوعى) ٩٤. موقع code.org يساعدك على تعلم التشفير باسامختلفة (تقييم اسبوعي)
وع. موقع code.org يساعدك على تعلم التشفير باس المختلفة (تقييم اسبوعي)
المختلفة (تقييم اسبوعي)
• ٥. يجب الضغط على قائمة "ابدأ" للوصول إلى برنا
١٥. تستخدم أداة الفرشاة في برنامج الرسام لتكبير ج
٢٥. يتيح لك برنامج الرسام (Paint) كتابة بعض النا
٥٣. من الممكن إضافة نص إلى شرائح العرض التقد
٤٥. يمكن تغيير تصميم الشرائح في برامج العروض
• • يمكن إضافة صور إلى عروض PowerPoint
٥٦. تُستخدم الانتقالات للانتقال من شريحة إلى أخرى
٧٥. يُفضل استخدام أحجام وأنواع خطوط معقدة عند
٨٥. يجب اختيار معلومات غير موثوقة في العرض ال
٩٥. يمكنك استخدام أدوات الرسم Draw في برامج ا
، ٦٠. تستخدم قائمة إدراج في power Point لإدرا
۱٦. يستخدم برنامج power Point في إنشاء برام

#### اختر الإجابة الصحيحة مما بين القوسين

				١- الخطوة الأولى في
من الفرضية	ج - التحقق	ب ـ بناء	ı	أ- اختبار
۔ لھ				٢- تقسيم المشكلات ال
ح - السهل	<b>E</b>	ب - الصعب	حيل	أ- المست
				٣-يجب عليك التوقف
م - ا <b>ختب</b> ار آخر	<u>.</u>	ب - خطر	ضية آخرى	أ ـ فر
	=			٤- تجربة طرق مختلف
- اختبار الفرضية	**	=		
(تقييم اسبوعي)				
مشكلة لأحدهم لحلها.				أ- تخصيص جزء ه
ك المشكلة بدون حل.	ج- نترك		ك بحل المشكلة.	ج. أن تقوم وحدا
		(تقييم اسبوعي)	، كبيرة	٦-لتسهيل حل مشكلة
- لا يجب حلها.	ب	ئيرة.	شكلة لأجزاء صغ	أ. يجب تقسيم اله
. وضع حل واحد	د-	جموعة.	بها على أفراد الم	ج. لا يجب توزيه
ن المشكلة	حول كيف حدثت	ع	بة تهدف الى وضر	٧-خطوة بناء الفرضي
ع - تجربة	<u> </u>	ب – اختبار	Ċ	أ- تخمين
	_			٨_مقدار المساحة بين
	ج -بنك المعرف			
	=			٩ - أثناء تشغيل جهاز
				يسمى هذا
لفرض	ج ـ ا	- الاحتمال	<b>ب</b>	أ- اليقين
	•			۱۰ یجب استخدام ص
	ج ـ جودة عا	**		أ- ضعيفة
				١١-عند تصميم الملص
ونين فقط		ب-٣ ألوان		أ- ٤ ألوان
				- •

( تحقور التحقوم المرابع المراب	مقرر مارس الصف الرابع الإبنداني ا	الساها
·····	Mi على برنامج الـ	۲۱-تحتوي حزمة ۲۳۵ crosoft
ج - Paint	WhatsApp -	Word -∫
ل لبرامج حزمة ه Microsoft ۳۹۵	للوصوا	١٣-يجب التأكد من أن الجهاز الرقمي
ج - محدث	ب - قديم	أ- غير مثبت
. إذا كان مكتظاً بالمعلومات	بًا من الناحية	1 - لا يعتبر الملصق الإعلاني جذا
ج — النفسية	ب- الحسية	أ- البصرية
ط يسهل	ملصق إعلاني هي اختيار خا	• ١- أحد الأمور المهمة عند إنشاء
ج – استماعه	ب ـ قراءته	أ- كتابته
تقییم اسبوعی)	انية يجب أن	١٦- عند عمل ملصق أو لوحة إعلا
ب- نختار شكل خط معقد.	•	أ- نختار خط صغير جداً
نار حجم خط وشکل خط مناسبی <u>ن.</u>	ي جداً.	ج- نختار حجم خط كبير
( تقييم اسبوعي )	لإعلانية يجب أن	١٧- لاستخدام الصور في اللوحة ا
ب- نستخدم صور غير واضحة.	حجمها مناسب.	أ- أستخدم صور مناسبة وح
<ul> <li>نستخدم صور ذات جودة سيئة.</li> </ul>	داً. د	ج- نستخدم صور صغيرة جا
داء مهمة ما	الخطوات التي تشرح كيفية أ	۱۸ - سلسلة من
ج - البريد الإلكتروني	ب - الأجهزة الرقمية	أ- الخوارزمية
	_	١٩- أي من الآتي يعتبر نوعا من أ
ج - الذهاب لرحلة إلى المدرسة	ب - الجلوس صامتاً	أ- مشاهدة فيلمك المفضل
	اع	٠٠- تعد وصفة الأكل نوعا من أنوا
ج - التطبيقات	ب - البرامج	أ- الخوارزميات
سول على نتائج صحيحة		٢١- عند البحث يجب أن تكون ص
ج - عشوائية	ب ـدقیقة	أ- غير مدروسة
•	•	٢٢-البرمجة هي كتابة
	ب - خطابات	أ-مستندات
		٢٣-المخطط الانسيابي هو طريقة
ج - الجداول	ب - الرسومات البيانية	أ- المشكلة
** * .		٤٢-يمكن تعلم التشفير باستخدام
ج- مصادر غير موثوقة	ب-لغات البرمجة المختلفة	أ - برامج تعليمية

المتولوجيا )	ر مارس الصف الرابع الإبنداني (	بنك استنه مقرر
	بط	و ٢- يمكن تعلم البرمجة من خلال الراه
Code.org -ह	facebook.com -	ب vlaby.com - <sup>أ</sup>
		٢٦-من خلال البرمجة يمكن إنشاء
ج- المواطنة الرقمية	، - الكتب الورقية	أ- ألعاب القيديو ب
ַלַ	نشاء برنامج كامل من خلا	٢٧-يمكن كتابة خوارزميات متعددة لإ
ب -الشاشة	تقییم اسبوعی)	أ- البرمجة
د- الماوس		لوحة المفاتيح
ن مكتوبة بشكل صحيح أم لا.		۲۸-یمکن لبرنامج
- Photoshop ( <mark>تقییم اسبوعی)</mark>	Ļ	Word-
Flash		ج – Excel
يم رسمة في برنامج الرسام	لأدوات التي تستخدم لتصم	۲۹-يوجد في كل ١
ج- قائمة تحرير	ب- قائمة إدراج	أ- مربع الأدوات
		٣٠-يتيح برنامج الرسام
م ج-برمجة الألعاب	ب-رسم التصامي	أ- كتابة التقارير
	N من خلال قائمة	۳۱- نستطیع تشغیل برنامج IS Paint
ج -الألعاب Games	ب- الأولوان Color	أ-ابدأ Start
نامج PowerPoint	لعرض الشرائح في بر	۳۲- یستخدم مفتاح
چ <b>–</b> ۶۹	F٤- ب	F0 -1
لتصميم العروض التقديمية		۳۳- یستخدم برنامج
PowerPoint - で	Excel - 😛	Word- <sup>1</sup>
(PowerPoint) تسمی بـ	فل برنامج العروض التقديمية	٣٤- صفحة تعرض النصوص والصور داذ
- الانتقالات	لشريحة ج	أ- المؤثرات ب – ا
	ζ	٣٥- عند إعداد العرض التقديمي يفضل
ب- كتابة الفقرات الطويلة	سوع	أ- استخدام صور مرتبطة بالموض
د- استخدام نوع خط صغیر		ج - استخدام نوع خط معقد
	Thumbnail الى	٣٦- تهدف الصورة المصغره للشريحا
ج-معاينة الشريحة	ب- نقل الشريحة	أ- طباعة الشريحة



#### (نموذج اختبار ۱)

#### السؤال الأول: ضع علامة (V) أو (X) أمام العبارات التالية

(	)	ياء	ن علمي حول كيفية حل الأشب	١- الفرضية هي تخمير
(	)	ل قراءتها.	<b>قد في اللوحة الإعلانية يسه</b>	۲- اختیار نوع خط مه
(	)	) أو اللوحة الإعلانية ومحتواه.	المساحة بين أطراف الملصق	٣- الهامش هو مقدار
(	)	ىيات لكي تعمل	يوتر والتطبيقات إلى خوارز <b>م</b>	٤-تحتاج أجهزة الكمب
(	)	ابة الكلمة بشكل صحيح	لكلمات word يتحقق من كت	٥-في برنامج معالج اا
	<u> </u>		- · — · — · — · -	
		ن القوسين	الإجابة الصحيحة مما بير	سؤال الثاني :- اختر
			كلة تواجهك مع مجموعتك، ا	
لحلها	أحدهم	ب - إعطاء المشكلة	المشكلة لكل شخص منهم.	•
	,	ج- نُترك المشكلة بد	,	ج. أن تقوم وحدك بحر
			لوحة إعلانية يجب أن	٢- عند عمل ملصق أو
	عقد	ب- نختار شکل خط م	<b>غیر جداً</b> ۔	أ- نختار خط ص
اسبين	خط من	د- نختار حجم خط وشکل		ج- نختار حجم
•			ليات متعددة لإنشاء برنامج ك	
		ب -الشاشة		أ- البرمجة
		د- الماوس	* 6 6.	ج- لوحة المفاتيح
<b>Micros</b>	oft ٣٦	للوصول لبرامج حزمة ه	الجهاز الرقمي	٤- يجب التاكد من ان
۶	ممتلى	ج – محدث د۔	ب - قديم	أ- غير مثبت
			يمكن إنشاء	٥- من خلال البرمجة
ىبق	ل ما س	ج- المواطنة الرقمية د- ك	ب - الكتب الورقية	أ- ألعاب الفيديو



#### (نموذج اختبار ۲)

#### السؤال الأول :- ضع علامة (٧) أو (X) أمام العبارات التالية

(	)	١- الفرضية هي محاولة الإجابة عن سؤالك بتفسير يمكن اختباره
(	)	٢-يجب أن تتناسب الصور مع المحتوى الذي تشاركه
(	ے (	٣- عند عمل ملصق أو لوحة إعلانية يجب أن يتمكن الجمهور من رؤية معلوماتك بسهوا
	) (	٤- البرمجة (coding) هي عبارة عن كتابة خوارزميات متعددة لإنشاء برنامج كامل
	)	٥- يجب علينا عند اختبار الفرضية أن تنجز أى اختبار مهما كان مستوى الخطر

#### السؤال الثاني :- أكمل العبارات التالية مما بين القوسين

#### ( حجم - بناء - كبيرة - Word - خوارزميات - صغيرة )

شكل صحيح أم لا	، على الكلمة أن كانت مكتوبة به	التعرف	- يمكن لبرنامج
سسن مناسب	جب أن تستخدم صور ذات	في اللوحة الإعلانية يـ	١- لاستخدام الصور ا
	ا إلى أجزاء	لة كبيرة يجب تقسيمه	٢- لتسهيل حل مشكا
	متعددة لإنشاء برنامج كامل		4- البرمجة هي كتابة
ä	القرض	a constant to	ع الخطوة الأوا و

	ما دعا	IĠ	بنك اسئلة مقرر مارس الصف الرابع الإبتدائي (تكنولوجيا ) 👤 👤
No of the last	578	Cydy	ضع علامة (V) أو (X) أمام العبارات التالية
- <u>-</u>	X		١. عند وضع تخمين لحل مشكلة ما يسمى باختبار صحة الفروض.
(	×	)	٢. يجب التخلي عن حل المشكلة عند فشل اختبار أول فرضية.
•	٧	•	<ul> <li>٣. تتشابه طريقة حل المشكلات اليومية مع طريقة حل المشكلات التكنولوجية.</li> </ul>
•	×	•	ا المشكلات اختبار الفرضيات مهما كان مستوى الخطر. علينا أثناء حل المشكلات اختبار الفرضيات مهما كان مستوى الخطر.
•	×	•	• لا تساعد إستراتيجية المحاولة والخطأ في حل المشكلات.
•	V	•	<ul> <li>أ. تجاحك في حل المشكلة يعني نجاحك في اختبار الفرضية</li> </ul>
•	٧	•	٧. اختبار الفرضية هي الخطوه الثانية من خطوات حل المشكلة
•	٠ ٧	•	۸. تقسیم المشکلة الی اجزاء صغیره ضروری لحل المشکله
_	×	-	<ul> <li>٩. تقسيم المشكلة الى مهام عشوائية ضرورى لحل المشكله</li> </ul>
•	×	•	١٠ يجب الامتناع عن وضع فرضية عند حل المشكلات
•	٧	,	١١. الفرضية هي تخمين علمي حول كيفية حل الأشياء. (تقييم اسبوعي)
•	٠ ٧	<i>)</i>	١٢. اعراضي هي تعميل حمي حول حيب حن المسيام. (تعييم المبوعي) ١٢. يجب تقسيم المعلومات إلى أجزاء صغيرة وحلها تدريجياً. (تقييم السبوعي)
•	٧ ٧	<i>)</i>	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
•	_	) \	١٣. الفرضية هي محاولة الإجابة عن سؤالك بتفسير يمكن اختباره. (تقييم اسبوعي)
(	٧	)(	1 . لحل المشكلة الكبيرة، يجب حل الأجزاء الصغيرة منها جزء تلو الآخر. (تقييم اسبوعى ١٠ . يجب عند اختبار الفرضية أن لا تنجز أي اختبار قد يعرضك للخطر. (تقييم اسبوعى)
(	٧ 	)	
(	٧ ٧	)	١٦. يجب تخصيص جزء من المشكلة لحلها لكل شخص من المجموعة. (تقييم اسبوعي)
•	٧	•	١٧. استخدام هامش يجعل التصميم يبدو جذابًا من الناحية البصرية.
•	×	-	١٨. من أساسيات تصميم الملصق الإعلاني أن يكون مليء ومكتظا بالمعلومات.
(	×	<i>)</i>	١٩ يفضل استخدام أكثر من أربعة ألوان في الملصق.
	×		٠٠. تسمى المساحة بين أطراف اللوحة الإعلانية بالهامش.
_	×	-	٢١. يجب استخدام صور ذات دقة منخفضة عند تصميم الملصق الإعلاني.
(	^	)	٢٢ يعتبر وجود هامش عند جوانب التصميم امرأ ثانوياً .
1	٧	١	٢٣. يجب التأكد من أن الكمبيوتر الخاص بك محدث لتستطيع تحميل حزمة
			Microsoft office ٣٦ (تقييم اسبوعي )
(	٧	)	٢٤ اختيار حجم خط مناسب للوحة الإعلانية يسهل قراءتها. (تقييم اسبوعي)
1	٧	١	• ٢ ـ الهامش هو مقدار المساحة بين أطراف الملصق أو اللوحة الإعلانية
(	V	,	ومحتواه. (تقییم اسبوعی)

	2010	जीव ८	بنك اسئلة مقرر مارس الصف الرابع الإبتدائي (تكنولوجيا )
( )	X		<ul> <li>٢٦. اختيار نوع خط معقد في اللوحة الإعلانية يسهل قراءتها. (تقييم اسبوعي)</li> </ul>
,	~/		٢٧. عند عمل ملصق أو لوحة إعلانية يجب أن يتمكن الجمهور من رؤية معلوماتك
(		)	بسهولة (تقييم اسبوعي)
	٧		٢٨. يجب أن تتناسب الصور مع المحتوى الذي تشاركه (تقييم اسبوعى)
•	×	•	٢٩. خطوات تحضير ساندويتش الفلافل لا تعتبر خوارزمية.
_	٧	-	٣٠ تساعد الخوارزميات على أداء المهام بشكل منظم.
	×		٣١. يقتصر استخدام الخوارزميات على أداء المهام الرقمية.
	٧		٣٢. تستخدم تطبيقات أجهزة الكمبيوتر الخوارزميات.
	X		٣٣. لا علاقة لمحركات البحث بالخوارزميات.
_	٧	-	٣٤. تساعد الخوارزميات في تحديد النتائج الأكثر صلة بموضوع البحث
(	٧	)	• ٣ . الخوارزميات سلسلة من الخطوات تشرح كيفية أداء مهمة ما
`	×	•	٣٦. تعتبر الصحف الورقية من منتجات البرمجة
(	٧	)	٣٧ استخدام الخوارزميات ينشئ برنامجًا يُعرف بالبرمجة
(	×	)	٣٨. لا يمكن صنع ألعاب إلكترونية باستخدام البرمجة
(	٧	)	٣٩. يساعدنا موقع Code.org على تعلم البرمجة
(	×	)	٠٤. يستخدم المخطط الانسيابي لتعقيد المشكلة
(	٧	)	٤١ يمكننا إنشاء الأفلام عن طريق البرمجة
(	٧	)	ر ابتکار متاهات علی موقع Code.org
	×		عين في بور عنه المحمد المعاملة المحمد المحم
<b> </b>	×	)	<ul> <li>٤٤. تقتصر أهمية البرمجة على ابتكار ألعاب الفيديو</li> </ul>
	٧		<ul> <li>٤٠ تحتاج أجهزة الكمبيوتر والتطبيقات إلى خوارزميات لكي تعمل تقييم اسبوعي)</li> </ul>
			<ul> <li>٢٤. نستخدم البرمجة في الرسوم المتحركة وألعاب الفيديو التي نمارسها</li> </ul>
<b> </b> (	٧	)	عبر شبكة الإنترنت ( تقييم اسبوعي )
			حبر سب ، إسر عليم ، مبوعي ) ٧٤. يمكن لبرنامج معالج الكلمات word التحقق من كتابة الكلمة بشكل صحيح.
(	٧	)	ر تقییم اسبوعی )
			٤٨. البرمجة (coding) هي عبارة عن كتابة خوارزميات متعددة لإنشاء
<b> </b> (	٧	)	برنامج كأمل. (تقييم اسبوعي)
			٩٤. موقع code.org يساعدك على تعلم التشفير باستخدام لغات البرمجة
(	٧	)	المختلفة (تقييم اسبوعي)

16	and call	2	
	V	3	• ٥. يجب الضغط على قائمة "ابدأ" للوصول إلى برنامج الرسام
	X	)	١٥. تستخدم أداة الفرشاة في برنامج الرسام لتكبير جزء من الصورة.
(	٧	)	<ul> <li>٢٥. يتيح لك برنامج الرسام (Paint) كتابة بعض النصوص داخل برنامج الرسام</li> </ul>
(	٧	)	٥٣. من الممكن إضافة نص إلى شرائح العرض التقديمي
(	٧	)	٤٥. يمكن تغيير تصميم الشرائح في برامج العروض التقديمية
(	٧	)	• • يمكن إضافة صور إلى عروض PowerPoint باستخدام علامة التبويب "إدراج"
(	٧	)	٥٦. تُستخدم الانتقالات للانتقال من شريحة إلى أخرى في برامج العروض التقديمية
(	×	)	٧٥. يُفضل استخدام أحجام وأنواع خطوط معقدة عند تحضير عرض تقديمي
(	×	)	<ul> <li>العرض التقديمي</li> <li>العرض التقديمي</li> </ul>
(	٧	)	٩٥. يمكنك استخدام أدوات الرسم Draw في برامج العروض التقديمية
(	٧	)	٠٦٠. تستخدم قائمة إدراج في power Point لإدراج صور
(	×	)	<ul> <li>١٦. يستخدم برنامج power Point في إنشاء برامج الواقع المعزز</li> </ul>

#### اختر الإجابة الصحيحة مما بين القوسين

الفرضية	ي هي	١- الخطوة الأولى في حل المشكلا
ج - التحقق من الفرضية	<b>ب</b> - بناع	أ- اختبار
حلها	أجزاء صغيرة يجعل من	٢- تقسيم المشكلات الكبرى إلى
ج - <u>السهل</u>	ب - الصعب	أ- المستحيل
		٣- يجب عليك التوقف عن اختبار
ً ج - اختبار آخر	ب - <u>خط</u> ر	أ - فرضية آخرى
_		٤- تجربة طرق مختلفة لحل مشن
" ج - اختبار الفرضية	ب - بناء الفرضية	أ - المحاولة والخطأ
كلة يجب (تقييم اسبوعي)		
ب - إعطاء المشكلة لأحدهم لحلها.		أ. تخصيص جزء من المشكلة لكا
ج- نترك المشكلة بدون حل .		ج. أن تقوم وحدك بحل المشكلة.
		٦- لتسهيل حل مشكلة كبيرة
ب - لا يجب حلها.		 أ. يجب تقسيم المشكلة لأجزاء ص
ب ريب. د- وضع حل واحد.	<u> </u>	لا يجب توزيعها على أفراد ال
حول كيف حدثت المشكلة	_	٧- خطوة بناء الفرضية تهدف ال
ج - تجربة		أ <u>ـ تخمين</u>
		<ul> <li>٨- مقدار المساحة بين أطراف</li> </ul>
ج -بنك المعرفة المصري	ب — <u>الهامش</u>	أ- البصمة
ت بوجود عطل في مفتاح التشغيل،	وجدت أنه لا يستجيب فخمنا	٩- أثناء تشغيل جهاز الكمبيوتر
		یسمی هذا
ج – <u>الفرض</u>	ب - الاحتمال	أ- اليقين
سقات واللوحات الإعلانية	في الملص	۱۰ یجب استخدام صور ذات
ج - جودة عالية	ب - ردیئة	أ- ضعيفة
ثر من في الملصق	ى بك يفضل عدم استخدام أكا	١١- عند تصميم الملصق الخاص
ے ج- لونین فقط	ب- <u>۳ ألوان</u>	أ- ٤ ألوان
— <i>□</i>	<u> </u>	U,J-, 4 -,

ندائی ( <b>تکنولوجیا</b> ) کو اور اندائی (تکنولوجیا ) کو اندائی (تکنولوجیا کو اندازی اندازی اندازی اندازی اندازی اندازی	بنك اسئلة مقرر مارس الصف الرابع الإبت
	۱۲- تحتوي حزمة ه Microsoft ۳٦٥ على برنامج الـ
ج - Paint	WhatsApp -ب <u>Word</u> -أ
للوصول لبرامج حزمة ه Microsoft ۳۲۵	· ·
ج - <u>محدث</u> اذا مرد مورداً الراد الراد	أ- غير مثبت باده الماد ا
إذا كان مكتظاً بالمعلومات - النفية	ا ٤- لا يعتبر الملصق الإعلاني جذابًا من الناحية
ج — النفسية	<u>أ-</u> <u>البصرية</u>
يار خط يسهل	١٥- أحد الأمور المهمة عند إنشاء ملصق إعلاني هي اختب
ج – استماعه	أ- كتابته ب - <u>قراءته</u>
( تقییم اسبوعی )	١٦-عند عمل ملصق أو لوحة إعلانية يجب أن
ب- نختار شكل خط معقد.	أ- نختار خط صغير جداً.
نختار حجم خط وشكل خط مناسبين.	
. (تقییم اسبوعی )	١٧- لاستخدام الصور في اللوحة الإعلانية يجب أن
ب- نستخدم صور غير واضحة.	أ- أستخدم صور مناسبة وحجمها مناسب.
د- نستخدم صور ذات جودة سيئة.	ج- نستخدم صور صغيرة جداً.
ية أداء مهمة ما	١٨- سلسلة من الخطوات التي تشرح كيف
	أ- <u>الخوارزمية</u> ب الأجهزة الرقمية
	١٩- أي من الآتي يعتبر نوعا من أنواع الخوارزميات
اً ج - الذهاب لرحلة إلى المدرسة	أ- مشاهدة فيلمك المفضل ب - الجلوس صامتاً
	٠٢٠ تعد وصفة الأكل نوعا من أنواع
ج - التطبيقات	أ- الخوارزميات ب - البرام
للحصول على نتائج صحيحة	٢١- عند البحث يجب أن تكون صياغتك
ج - عشوائية	أ- غير مدروسة ب - <u>دقيقة</u>
ء برنامج كامل	٢٢- البرمجة هي كتابة
ج <u>– خوارزمیات</u>	أ- مستندات ب - خطابات
على هيئة خطوات منطقية وبسيطة	٢٣- المخطط الانسيابي هو طريقة لعرض
بيانية ج – الجداول	<u>أ- المشكلة</u> ب - الرسومات الب
	۲۶-یمکن تعلم التشفیر باستخدام
فتلفة ج- مصادر غير موثوقة	أ- برامج تعليمية ب-لغات البرمجة المذ

حتولوجي المحتوات	مارس الصف الرابع الإبنداني (د	ع استله مفرر
	بط	٠٠- يمكن تعلم البرمجة من خلال الراب
Code.org -₹	facebook.com -	ب vlaby.com - <sup>أ</sup>
		٢٦-من خلال البرمجة يمكن إنشاء
ج- المواطنة الرقمية	- الكتب الورقية	أ- ألعاب الفيديو
ن(تقييم اسبوعي)	شاء برنامج كامل من خلال	٢٧- يمكن كتابة خوارزميات متعددة لإذ
ب -الشاشة	_	أ- <u>البرمجة</u>
د- الماوس		لوحة المفاتيح
انت مكتوبة بشكل صحيح أم لا.	. التعرف على الكلمة أن ك	۲۸- یمکن لبرنامج
Photoshop (تقييم اسبوعى)	<b>-</b> •	Word-
د- Flash		Excel ー で
بم رسمة في برنامج الرسام	أدوات التي تستخدم لتصمي	٢٩ يوجد في كل الا
ُ ج- قائمة تحرير	- قائمة إدراج	أ- مربع الأدوات
		٣٠- يتيح برنامج الرسام
ج-برمجة الألعاب	-رسم التصاميم	أ- كتابة التقارير ب
	۸ من خلال قائمة	۳۱-نستطیع تشغیل برنامج IS Paint
ج -الألعاب Games	ب- الأولوان Color	<u>أ- ابدأ Start</u>
امج PowerPoint	لعرض الشرائح في برن	۳۲_پستخدم مفتاح
F9 — ₹	۴٤ - ب	<u>Fo -1</u>
لتصميم العروض التقديمية		۳۳- يستخدم برنامج
PowerPoint - ত	Excel - 😛	Word- <sup>j</sup>
(PowerPoint) تسمی بـ	ل برنامج العروض التقديمية	٤٣- صفحة تعرض النصوص والصور داخا
ج- الانتقالات	و الشريحة	أ- المؤثرات ب
		٣٥- عند إعداد العرض التقديمي يفضل
ابة الفقرات الطويلة	<u>وع</u> بـ كت	أ- استخدام صور مرتبطة بالموض
د- استخدام نوع خط صغیر		ج - استخدام نوع خط معقد
	Thumbnail الى	٣٦- تهدف الصورة المصغره للشريحة
ج-معاينة الشريحة	ب- نقل الشريحة	أ- طباعة الشريحة



### حل نموذج اختبار آ

اختر الإجابة الصحيحة مما بين القوسين	م	ضع علامة صح أو خطا	م
تخصيص جزء من المشكلة لكل شخص منهم	١	٧	١
نختار حجم خط وشكل مناسبين	۲	X	۲
البرمجة	٣	٧	٣
محدث	ŧ	<b>√</b>	ŧ
العاب الفيديو	٥	<b>√</b>	٥

### حل نموذج اختبار ۲)

اختر الإجابة الصحيحة مما بين القوسين	م	ضع علامة صح أو خطا	م
Word	١	<b>√</b>	1
حجم	۲	V	۲
صغيرة	٣	V	٣
خوارزميات	£	٧	£
بناء	0	X	0

# المراجمة رقم (5)



اختبار شمر مارس



#### مهارات حل المشكلات

#### الدرس الثاني

#### اتخاذ خطوات لحل مشكلة ما

- > عند استخدام أدوات تكنولوجيا المعلومات والاتصالات قد نواجه مشكلات تحتاج إلى التفكير فيها وحلها.
  - ح قد يبدو حل مشكلة ما أمرا صعباز لذلك يجب اتخاذ خطوات لجعل عملية حل المشكلات أسهل.

مثال: أثناء استخدامك لجهاز الكمبيوتر وجدت أن لوحة المفاتيح لا تعمل, اتبع الخطوات التالية لحل هذه المشكلة.

#### ا بناء فرضية

الفرضية: هي تخمين علمي حول كيفية حدوث الأشياء وهي محاولة للإجابة عن سؤالك بشرح يمكن اختباره. مثل: قد تكون لوحة المفاتيح غير متصلة باللوحة الأم.

#### 2 اختبار الفرضية

في هذه الخطوة يتم اختبار التخمين الذي تم وضعه في الخطوة الأولي.

مثل: التحقق من اتصال سلك لوحة المفاتيح باللوحة الأم.

يجب الحدر من القيام بأي اختبار قد يعرض حياتك أو حياة الأخرين للخطر.

#### التحقق من نجاح الاختبار

- قد ينجح الاختبار أو قد يفضل, فإذا فشل يجب التعلم من الخطأ وإعادة بناء فرضية جديدة.
- مثل: إن كان سلك لوحة المفاتيح غير متصل باللوحة الأم فقد نجح التوقع ( التخمين ) وتم حل المشكلة

وإن كان السلك متصلا أعد بناء فرضية جديدة لحل المشكلة.

استراتيجية المحاولة والخطأ: هي اختبار طرق مختلفة لحل مشكلة, حتى نجد طريقة ناجحة.

#### تقسيم المشكلات إلى أجزاء صغيرة

1- اختيار وجهة مكان الرحلة

2- تحديد تاريخ الرحلة

التلاميذ إحضارها معهم

5- تحديد الأغراض التي على

4- اختيار وسيلة انتقال مناسبة

3- تحديد تكلفة سعر الرحلة

6- وضع قائمة بالقواعد التي
 يجب اتباعها يوم الرحلة

مستر / احمد السقا 01284836916

#### اختبر نفسك

### الصف الرابع الإبتدائي

مستر / احمد السقا

ب- الخطوة الثانية بعد بناء فرضيتك لحل مشكلة هي.....

عند حل المشكلات المعقدة يجب تقسيمها إلى أجزاء....

هـ - نواجه.....تحتاج لتفكير عند استخدام أدوات تكنولوجيا المعلومات.

				الحمد السف	مسرر
		: ä	) أمام العبارة غير الصحيح	مبارة الصحيحة وعلامة (x	نبع علامة (√) أمام ال
(	)		سحة الفروض.	ل مشكلة ما يسمى باختبار م	عند وضع تخمين لحل
	)		ل فرضية.	المشكلة عند فشل اختبار أو	يجب التخلي عن حل
•	)		مل المشكلات التكنولوجية.	شكلات اليومية مع طريقة ح	تتشابه طريقة حل الم
•	)		ت مهما كان مستوى الخطر		
-	)			المحاولة والخطأ في حل ال	
(	)		الفرضية.	للة يعني نجاحك في اختبار	نجاحك في حل المشك
				من بين الاختيارات الأتية:	ختر الإجابة الصحيحة
			الفرضية	حل المشكلات هي	<ul><li>الخطوة الأولي في .</li></ul>
		د- تجربة	ج- إلغاء	ب- اختبار	أ- بناء
			ل منحلها	رى إلى أجزاء صغيرة يجع	2 تقسيم المشكلات الكب
		د- المعقد	ج- المستحيل	ب- السهل	أ- العصب
			المشكلات في حالة وجود	عن اختبار الفرضية عن حل	<ul><li>ق يجب عليك التوقف ع</li></ul>
		د- خطر	ج- فرضية أخري	ب- تخمين أخر	أ- معلومات
			ح إحداها هي إستراتيجية	لحل مشكلة ما , إلى أن تنج	4 تجربة طرق مختلفة
		د- التخمين	ج- حل المشكلة	ب- المحاولة والخطأ	أ- جمع البيانات
			ک بشرح یمکن اختباره.	ي محاولة للإجابة عن سؤالا	<b>6</b> يعتبره
		د- المشكلة	ج- خصائص الفرضية	ب- اختبار الفرضية	أ- بناء الفرضية
		L.	'N' N'	ين القوسين :	كمل الجمل الأتية مما بب
			ضية - الفرضية)	ناء – معقدة – اختبار الفرد	(مشكلات – صغيرة – ب
				كرفدة حدوث الأشداء بسو	أ تخدين عام حدا

ج- جهازك الرقمي لا يعمل, فخمنت عدم وجود شحن بالبطارية, يسمى الفرضية

#### 27

### الصف الرابع الإبتدائي مستر / احمد السقا

تقديم المعلومات الدرس الثالث

#### تقديم المعلومات: الأدوات الرقمية

- عند تقديم المعلومات لابد من توافر الأدوات الرقمية اللازمة لتقديمها.
- يتضمن برنامج (حزمة) Microsoft 365 برامج مختلفة لتقديم المعلومات بشكل جذاب منها:





Word



برنامج العروض التقديمية **PowerPoint** 

#### المفاهيم الرقمية التي يجب مراعاتها عند تصميم ملصق أو لوحة إعلانية

#### الهوامش

- هي مقدر المساحة الفارغة بين أطراف التصميم ومحتواه.
- يجب ترك هذه المساحة فارغة حتى لا يبدو التصميم مزدحما بالمعلومات ولكي يكون جذابا من الناحية البصرية.
  - من الضروري وجود هامش ثابت مثل 25 ملمترا لإنشاء تصميم جديد.

#### 2 نوع الخط وحجمه

- يجب التأكد من اختيار الحجم المناسب للخط حتى يسهل قراءته ويتمكن الناس من قراءة المعلومات بسهولة.
  - إذا كان حجم الخط صغير جدا سيبذل الناس جهد ا كبيرا في قراءة المعلومات.
    - إذا كان الخط كبيرا جدا قد يضطرك إلى اختصار المعلومات.
- هناك مجموعة مختلفة من الخطوط التي يمكن الاختيار بينها، ولكن يفضل اختيار خطوط بسيطة لأن الخط المعقد يشتت الانتباه

#### 3 الألوان

- تناغم الألوان يلفت النظر لذا يجب اختيار ألوان متناغمة.
  - يفضل عدم استخدام أكثر من ثلاثة الألوان في التصميم.
  - > يجب أخذ لون الخلفية في الاعتبار عند اختيار لون الخط.



هامش



هامش (25 ملم)

محتوي التصميم

#### الصف الرابع الإبتدائي

مستر / احمد السقا

#### 4 الصور

- ◄ كثيرا ما تستخدم الصور في الملصقات واللوحات الإعلانية.
- ﴿ يجب استخدام صور واضحة وذات جودة عالية ومناسبة لمحتوي التصميم.

استخدام هامش يجعل التصميم يبدو جذابا من الناحية البصرية.

### اختبر نفسك

لصحيحة :	العبارة غير ا	(ع) أمام ا	وعلامة (	الصحيحة	م العبارة	(√) أما،	ضع علامة

من أساسيات التصميم الملصق الإعلاني أن يكون ملئ ومكتظا بالمعلومات.

ب- Google Chrome

(	)	يفضل استخدام أكثر من أربعة ألوان في الملصق.
(	)	تسمى المسحاة بين أطراف اللوحة الإعلانية بالهامش.
(	)	يجب استخدام صور ذات دقة منخفضة عند تصميم الملصق الإعلاني.
(	)	يجب اختيار حجم خط مناسب ويسهل قراءته عند أنشاء تصميم.
(	)	﴾ برنامج النشر المكتبي (Publisher) يوجد في حزمة Microsoft 365.
		ختر الإجابة الصحيحة من بين الاختيارات الأتية:
		<ul> <li>مقدار المساحة بين أطراف الملصق أو اللوحة الإعلانية ومحتواه هو</li> </ul>
ماد	الكا	أ- البصمة ب- الهامش ج- بنك المعرفة المصري د- معالج
		ع يجب استخدام صور ذاتفي الملصقات واللوحات الإعلانية.
ئة	رديأ	أ- جودة عالية ب- جودة متوسطة ج- جودة عادية د- جودة
		عند تصميم الملصق الخاص بك يفضل عدم استخدام أكثر منفي الملصق.
	ان	أ- لونين ب- 3 ألوان ج- لون واحد د- 4 ألو
		على برنامج Microsoft 365 على برنامج

ج- Word

Paint -

د- WhatsApp

.Mi	ِصول لبرامج حزمة crosoft 365	ِ الرقمي للو	5 تجب التأكد أن الجهاز
د- صوتي	ج- کبیر	ب- قديم	أ- محدث
لومات.	إذا كان مكتظا بالمع	ملاني جذابا من الناحية	6 لا يعتبر الملصق الإع
د- النفسية	ج- البصرية	ب- الحسية	أ- السمعية
		بن القوسين :	أكمل الجمل الأتية مما بي
(Google Chrom	ة – العروض التقديمية – ثلاثة – e	مهولة – الصور – بسيط	– Microsoft 365) – بس
	ألوان في الملصق الإعلاني.	تخدام أكثر من	أ- من الأفضل عدم اسن
	تقديم المعلومات	برامج مختلفة ا	ب- تتضمن حزمة
	مقات أو اللوحات الإعلانية.	في الملص	ج- من الشائع استخدام
	عند تقديم ملصق	هور من رؤية معلوماتك	د - يجب أن يتمكن الجم
		: Microsoft برنامج	هـ - تتضمن حزمة 365
	الإلكتروني حتى لا تشتت الانتباه.	ط	و- يفضل اختيار خطوم

#### فلسطين باقية من بحرها إلى نهرها



الخوارزميات Algorithms

الدرس الخامس

#### الخوارزمية (Algorithm)

ح سلسلة من الخطوات التي تشرح كيفية أداء مهمه ما.

#### أمثلة على استخدام الخوارزميات في الحياة اليومية

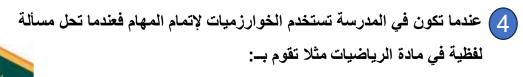
- عند تحضير وجبة طعام تتبع وصفة وتعد هذه الوصفة نوعا من أنواع الخوارزميات حيث تتضمن الوصفة مجموعة من الإرشادات التي ستقودك إلى إعداد تلك الوجبة بنجاح على سبيل المثال (طريقة تحضير ساندويتش فلافل):
  - 1) حضر المكونات التي ستحتاج إليها لإعداد ساندويتش الفلافل.
    - 2) ضع الخبز البلدي على الطبق.
      - 3) افتح رغيف الخبر البلدي.
    - 4) ضع الكمية التي تريدها من أقراص الفلافل في الخبز.
      - 5) اسحق أقراص الفلافل بعد وضعها في الخبز.
        - 6) أضف الطحينة والسلطة.



- 2 خطوات تنظيف الغرفة تعتبر نوعا من أنواع الخوارزميات مثلا:
  - 1) تنظيف الغبار.
  - 2) مسح الأسطح المستوية.
    - 3) تنظيف أرضية الغرفة.
  - 3 عندما تعطي الإرشادات تستخدم نوعا من الخوارزميات:
    - 1) اتجه إلى الأمام مباشرة.
    - 2) انعطف يمينا عند "س".
    - 3) انعطف يسارا عند "ص".







- 1) تقسيم السؤال إلى أجزاء.
- 2) حله في سلسلة من الخطوات.

#### استخدام الكمبيوتر للخوارزميات

- ح تستخدم أجهزه الكمبيوتر وتطبيقاته الخوارزميات لأداء مهام محددة.
- تستخدم محركات البحث الخوارزميات (Algorithms) لتقديم النتائج فهي تساعد في تحديد
   النتائج الأكثر صلة بموضوع البحث.
- حندما تدخل الكلمات المفتاحية التي تبحث عنها فإنك تخبر المحرك بالمهه التي تود أن يؤديها على سبيل المثال: عند استخدام محرك البحث للعثور على إرشادات للوصل إلى مكان ما فإنه يستخدم قاعدة بيانات الأسماء.

### اختبر نفسك

علامة $(\checkmark)$ أمام العبارة الصحيحة وعلامة $(x)$ أمام العبارة غير الصحيحة :	ضع
---	----

( )	<ul> <li>خطوات طريقة تحضير ساندويتش الفلافل لا تعتبر خوارزمية.</li> </ul>
( )	<ul> <li>تساعد الخوارزميات علي أداء المهام بشكل منظم.</li> </ul>
( )	 <ul> <li>قتصر استخدام الخوارزميات علي أداء المهام الرقمية.</li> </ul>

لا علاقة لمحركات البحث بالخوارزميات.

تساعد الخوار زميات في تحديد النتائج الأكثر صلة بموضع البحث.

6 تستخدم تطبيقات أجهزة الكمبيوتر الخوارزميات.

#### اختر الإجابة الصحيحة من بين الاختيارات الأتية:

سلسلة من الخطوات التي تشرح كيفية أداء مهمة ما , هي......

أ- الخوارزمية ب- البريد الإلكتروني ج- الأجهزة الرقمية د- لوحة المفاتيح

<ul> <li>أي من الاتي يعتبر نوعا</li> <li>أ- إلقاء التحية على زميلك</li> </ul>	من أنواع الخوارزمياد		
١- إلقاء اللكية على رميك		ج- مشاهدة فيلمك المفضل	
ب- الاستعداد للذهاب الي	لمدرسة	د- الجلوس صامتا داخل الفصل	
<ul><li>تعد وصفة الأكل نوعا مر</li></ul>	، أنواع		
أ- البرامج	ب- الخوارزميات	ج- التطبيقات	د- الرسائل
<ul><li>عجب أن تكون صياغتك.</li></ul>	عند	البحث للحصول علي نتائج صح	ِغَـ
أ- غير مدروسة	ب- عشوائية	ج- دقيقة	د- غير صحيحة
<ul><li>الخوارزمية هي سلسلة م</li></ul>	نن		
أ- الألعاب	ب- الخطوات	ج- الأدوات	- الد امح

#### أكمل الجمل الأتية مما بين القوسين:

#### (الأخيرة - الخوارزميات - التطبيقات - مسألة رياضية - الأولى)

ريد يا المحادث		. 55.5	J., 2.1		
إعطائك المعلومات.	ł	على الإنترنت	وركات البحث ع	تستخدم مح	أ_
ت لأداء مهام محددة.	الخوارزميان		هزة الكمبيوتر و	- تستخدم أج	ب
لك من باب البيت يكون الخوار زمية	بيت فإن دخو	ميات للوصل لل	ستخدم الخوارز	- تخيل أنك ت	ج.
	، اد ز میات	يا من أنه اع الخو	د ما	- بعتبر حل	د -



مبادئ البرمجة

الدرس السادس

#### البرمجة (Coding)

حبارة عن كتابة خوارزميات (خطوات) متعددة لإنشاء برنامج كامل.

#### يمكن استخدام الشفرة البرمجية (Coding) لابتكار وإنشاء:

- الرسوم المتحركة.
  - الأفلام
  - ألعاب القيديو.

#### كيف أتعلم البرمجة ؟

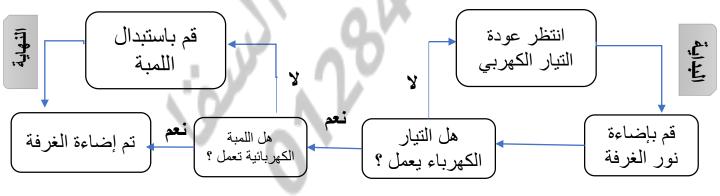
- أجهزة الكمبيوتر كالبشر, تستخدم لغات برمجة مختلفة.
- موقع Code.org: أحد المواقع الإلكترونية التي تساعدك على تعلم التشفير
   باستخدام لغات البرمجة المختلفة وابتكار الألعاب, مثل لعبة المتاهة.



## C O D E .org

#### المخطط الانسيابي (Flowchart)

ح مخطط يعرض مشكلة ما على هيئة خطوات منطقية وبسيطة.



#### الصف الرابع الإبتدائي

#### مستر / احمد السقا

## المبرمج

		جة:	أمام العبارة غير الصحي	عبارة الصحيحة وعلامة (x)	ضع علامة (√) أمام ال
(	)			ية من منتجات البرمجة.	🛭 تعتبر الصحف الورة
(	)		جة.	ت لإنشاء برنامج يعرف بالبرم	2 استخدام الخوارزمياد
(	)			إلكترونية باستخدام البرمجة.	€ لا يمكن صنع ألعاب
(	)			Code على تعلم البرمجة.	<ul><li>عدنا موقع org.</li></ul>
(	)			سيابي لتعقيد المشكلة	5 يستخدم المخطط الان
	)			عن طريق البرمجة.	6 يمكننا إنشاء الأفلام
(				على موقع Code.org.	
(	)			م لغة برمجة واحدة.	<ul><li>الجهزة الكمبيوتر تفهد</li></ul>
				من بين الاختيارات الأتية:	اختر الإجابة الصحيحة
			برنامج كامل.	متعددة لإنشاء	<ul><li>البرمجة هي كتابة</li></ul>
		د- خطابات	ج- توزيعات	ب- خوارزمیات	أ- بناء
		لقية وبسيطة.	على هيئة خطوات منط	و طريقة لعرض	<ul><li>2 المخطط الانسيابي ه</li></ul>
		د- الجداول	ج- الأصوات	ب- الرسومات البيانية	أ- المشكلة
				ستخدام	🕄 يمكن تعلم التشفير بـا
ختلفة	ة الم	د- لغات البرمجا	ة ج- القرصنة	للة ب- مصادر غير موثوق	أ- برامج تعليمية مض
				ن خلال الرابط	<ul><li>علم البرمجة ما يمكن تعلم البرمجة م</li></ul>
	}	ہ- ahoo.com/	ج- Code.org	facebook.com	vlaby.com - <sup>أ</sup>
		, II	W	ين القوسين :	أكمل الجمل الأتية مما ب
			الفيديو - التشفير)	- المخطط الانسيابي - ألعاب	(البرمجة
			ية وبسيطة تسمى	شكلة على هيئة خطوات منطق	أ- طريقة لعرض الم
				يطلق على البرمجة هو	ب- اللفظ الأخر الذي
				باستخدام البرمجة	ج- يمكن إنتاج
			ىنمى	متعددة لإنشاء برنامج كامل تد	د- کتابة خوارزميات

اختبر نفسك

فن الجرافيك Graphic Art

الدرس السابع



#### برنامج الرسام (Microsoft Paint)

- ﴿ أحد البرامج الشائعة في مجال تحرير الصور والرسوم.
- ﴿ يمكن استخدامه لابتكار رسوماتك الخاصة على أجهزة الكمبيوتر.

#### خطوات فتح البرنامج

- 1) الضغط على قائمة ابدأ "Start-up menu".
- 2) الضغط على مجلد الملحقات"Accessories".
- 3) البحث على برنامج الرسام والضغط على الأيقونة الخاصة بة.



#### بعض أدوات مربع الأدوات (Toolbox)

لرسم شكل بيضاوي

الرسم شكل مستطيل

لاستخدام خطوط مستقيمة او منحنية

قلم الرصاص والفرشاة

لتكبير التصميم

الممحاة





#### باستخدام برنامج الرسام يمكن تحرير (تعديل) الصور كالتالي:

- ح تعديل الألوان.
- قص جزء معين من الصورة من خلال خاصية القص (Cropping).
  - إضافة نص إلى الصورة.
  - ح تغيير حجم الصورة أو اتجاهها.
- ◄ يمكن تعبئة ألوان الأشكال المختلفة داحل الصور (تغيير اللون بأخر).

#### لإضافة نص إلى الصور يجب اتباع الخطوات التالية:

- 1) الضغط على طرف الصورة السفلي الأيمن.
- 2) سحب مؤشر الفأرة إلى اليمين حتى تتكون مساحة بيضاء كافية لكتابة النص.
  - 3) كتابة النص في المساحة البيضاء.
  - 4) استخدام خاصية قص (Cut) ولصق (Paste) لنقل النص إلى الصورة.

#### أدوات الجرافيك داخل برنامج معالج الكلمات Word

- ح يوفر برنامج معالج الكلمات أدوات يمكن استخدامها لتصميم عناصر الجرافيك.
  - ( للوصول إلى الأدوات:
- 1) اضغط علي علامة التبويب إدراج (Insert) في شريط القوائم (Menu bar).
  - 2) اختر أحد الخيارات الأتية:

النماذج ثلاثية الأبعاد

الرسوم التخطيطية

### اختبر نفسك

### الصف الرابع الإبتدائي مستر / احمد السقا

#### ضع علامة $(\checkmark)$ أمام العبارة الصحيحة وعلامة (x) أمام العبارة غير الصحيحة :

( )	🕕 يجب الضغط على فائمة "ابدا" للوصول إلى برنامج الرسام.
( )	<ul> <li>تحتوي قائمة إدراج على الخيارات الخاصة بفتح الملفات وحفظها.</li> </ul>
( )	<ul><li>عديل الصور من خلال برنامج الرسام.</li></ul>
( )	<ul> <li>تستخدم أداة الفرشاة في برنامج الرسام لتكبير جزء من الصورة.</li> </ul>
( )	<ul> <li>عتیح لك برنامج الرسام (Paint) كتابة بعض النصوص داخل صفحة البرنامج.</li> </ul>
	اختر الإجابة الصحيحة من بين الاختيارات الأتية:
	<ul> <li>یوجد في</li> <li>کل الأدوات التي تستخدم لتصميم رسمة في برنامج الرسام</li> </ul>
	أ- شريط القوائم ب- مربع الأدوات ج- قائمة إدراج د- قائمة تحرير
	<ul> <li>يعتبر برنامج الرسام أحد البرامج الشائعة في مجال</li> </ul>

ج- تحرير الصور والرسوم

د- البرمجة

و الإضافة نص إلى صوره يجب...

أ- قص ولصق النص إلى الصورة ب- كتابة النص في برنامج وورد

أ- كتابة التقار بر

ب- الجداول الحسابية

ج- تلوين النص باللون الأسود

د- كتابة النص في برنامج باوربوينت

#### صل ما في العمود (أ) بما يناسبه من العمود (ب)

( <del>'</del> )	(1)
أ- ملء شكل بلون	
ب- لرسم شكل بيضاوي	
ج- لتحديد التصميم	
د- لطباعة التصميم	<b>&gt;</b>
هـ - لتكبير التصميم	4

#### الدرس الثامن إن

إنشاء عرض تقديمي

پستخدم برنامج العروض التقديمية (PowerPoint) لتصميم عروض تقديمية بها نصوص وصور ومؤثرات حركة وتأثيرات مميزو.

#### الشريحة (Slide)

هي صفحة عرض تحتوي على النصوص والصور داخل برنامج العروض التقديمية (PowerPoint).

#### خطوات إنشاء عرض تقديمي

- 1) الضغط على أيقونة برنامج العروض التقديمية على جهاز الكمبيوتر.
  - 2) الضغط على عرض تقديمي فارغ (Blank presentation).
- 3) ستظهر الشريحة الأولى التي تمكنك من كتابة العنوان والعنوان الفرعي.
  - 4) يمكنك كتابة اسمك في العنوان الفرعي.

#### خطوات إضافة شريحة جديدة

- 1) اختر التبويب (Home) من شريط القوائم.
- 2) اضغط على شريحة جديدة (New Slide).
- 3) اختر تخطيط الشريحة من خلال الضغط على (Layout).



Good morning

Blank Presentation

∨ New

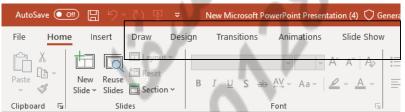
⊕

(i) Hama

🗎 Open

#### تصميم العرض التقديمي

البصريات والمؤثرات



- - 2) إضافة البصريات والمؤثرات:
- تصميم (Design) : يمكنك اختيار لون الخلفة من خلال علامة تبويب تصميم.

إضافة نص: من خلال مربع النص في الشاشة الافتتاحية ( ويمكن اختيار حجم الخط ونوعه ).

• رسم (Draw): باستخدام أدوات الرسم.

(1

- مؤثرات الحركة (Animations): وهي طريقة حركه الكلمات والصور في الشريحة الواحدة.
- 3) إضافة صور: نختار صور (Pictures) من علامة تبويب إدراج (Insert) ثم اختيار الصورة أو من خلال سحب الصور داخل البرنامج باستخدام مؤشر الفأرة.

#### عند تصميم عرضك التقديمي احرص على:

- 1) الضغط على أيقونة برنامج العروض التقديمية على جهاز الكمبيوتر.
  - 2) الضغط على عرض تقديمي فارغ (Blank presentation).
- 3) ستظهر الشريحة الأولى التي تمكنك من كتابة العنوان والعنوان الفرعي.
  - 4) يمكنك كتابة اسمك في العنوان الفرعي.

#### تقديم العرض التقديمي

- ح قبل تقديم العرض التقديمي تدرب عليه مسبقا
  - ح قدم عرض عرضا تفاعليا
  - ﴿ شجع الحاضرين على المشاركة.

#### طريقة عرض شرائح العرض التقديمي

- 1) اختر التبويب (Slide Show) من شريط القوائم.
- 2) حدد الطريقة التي تود تقديم عرضك بها وتوقيتا لكل شريحة.
- 3) اضغط على أيقونة العرض أو مفتاح F5 من لوحة المفاتيح لمشاهدة العرض.

### اختبر نفسك

#### الصف الرابع الإبتدائي

احمد السقا	مستر /	E

	جة:	<ul> <li>لا) أمام العبارة غير الصحي</li> </ul>	بارة الصحيحة وعلامة (٢	ضع علامة (٧) أمام العب
(				<ul> <li>یمکننا إضافة نص لشر</li> </ul>
(		ِض التقديمية.	الشرائح في برنامج العرو	2 تستطيع تغيير تصميم
(	) ." Insert	من خلال التبويب "إدراج	امج PowerPoint یکون	<ul><li>الضافة الصور في برنا</li></ul>
(	نامج باوربوينت. (	ل من شريحة لأخري في بر	Transition) عند الانتقال	<ul><li>عستخدم الانتقالات (عراب)</li></ul>
(	)	عداد عرض تقديمي	ونوع الخط معقدين عند إ	<ul><li>یفضل استخدام حجم و</li></ul>
(	)	ا داخل العرض التقديمي.	، غير موثوقة واستخدامها	<ul><li>نجب اختیار معلومات</li></ul>
(	)	مج العروض التقديمية.	الرسم Draw داخل برناه	<ul> <li>یمکنك استخدام أدوات</li> </ul>
			الأخيار المالانكات	
				اختر الإجابة الصحيحة مر
		في PowerPoint تسمى	والصور داخل الشريحة	<ul><li>طریقة حرکة الکلمات</li></ul>
ž	د- مؤثرات الحرك	ج- Transitions	ب- Design	أ- أيقونة العرض
	. PowerF	الشرائح في برنامج Point	من لوحة المفاتيح لعرض	ع يستخدم مفتاح
	F7 <b>-</b> -	ج- F5	ب- F4	F3 - <sup>j</sup>
		قديمية	التصميم العروض التا	یستخدم برنامج
	Word	ج- PowerPoint	ب- Excel	Paint -
	<u>-</u> -	ج العروض التقديمية تسمي	ص والصور داخل برنامع	<ul> <li>صفحة تعرض النصور</li> </ul>
	د- الانتقالات		I W	أ- الشريحة
		" N	القوسين :	أكمل الجمل الأتية مما بين
	(N	سط الشريحة – ew Slide	Th - أعلي الشاشنة - و،	umbnail)
		برنامج PowerPoint.	ب في داخل	أ- توجد علامات تبويب
	Home ⊆	ومن تبوید	" دة للعرض التقديمي نختار	<ul><li>لضافة شريحة حدي</li></ul>

ج- تعرض صورة مصغرة للشريحة.

# المراجمة رقم (6)







الابتدائي	الصف الرابع		إدارة التعليمية
ة كاملة	الزمن : فتر	( 1 )	مدر سة
a a	الدرج	الفصل ٤ /	اسم الطالب :
	r • r a - r • r £	ر ابریل للعام الدراسی	اختبار شه
نصف)	أ <b>تى:</b> ( ۲٫۵ درجتان و	مة ما بين الاقواس لكل ما يأ	السؤال الاول: اختر الاجابة الصحيح
			١ لتسهيل حل مشكلة كبيرة
عة - وضع حل واحد )	على أفراد المجمود	يجب حلها - لا يجب توزيعها	(يجب تقسيم المشكلة لأجزاء صغيرة - لا
	كل صحيح ام لا .	ى الكلمة ان كانت مكتوبة بش	٢ ـ يمكن لبرنامج التعرف عا
( word - photo	oshop - Exc	el - Flash)	
		ألوان في الملصق.	٣ يفضل عدم استخدام اكثر من
سبعة - تسعة )	خمسة _	( ثلاثة   ـ	
		ى تصميم	٤ يستخدم برنامج power point ف
العروض التقديمية )	. الصور ـ	<ul> <li>الاكواد البرمجية</li> </ul>	( صفحات الويب
رسومات.	تخدم في تصميم ال	الرسىام على الادوات التى تسن	٥ يحتوى مربع في برنامج
ت - الالوان)	- الادواد	الملفات - الخصائص	)
( ۲٫۵ درجتان ونصف )	العبارات الاتية :	لمة ( X ) امام كل عبارة من ا	السؤال الثانى : ضع علامة ( $$ ) او علا
( )		مؤالك بتفسير يمكن اختباره.	١ - الفرضية هي محاولة الإجابة عن س
( )		نية يسهل قراءتها .	٢ ـ اختيار حجم خط مناسب للوحة إعلا
( )		الى خوارزميات لكى تعمل.	٣-تحتاج اجهزة الكمبيوتر والتطبيقات
( )		ا فقط للبرمجة .	٤ - أجهزة الكمبيوتر تستخدم لغة واحدة
( )		خدام برنامج الرسام.	٥- لا يمكن قص جزء من الصورة باسن

يسة	
الطالب: الفصل ٤/ الدرجة	اسم
اختبار شهر ابریل للعام الدراسی ۲۰۲۵ – ۲۰۲۵	
سؤال الاول: اختر الاجابة الصحيحة ما بين الاقواس لكل ما يأتى: (٢٠٥ درجتان ونصف)	الد
لاستخدام الصور في اللوحة الإعلانية يجب أن	_1
(نستخدم صور مناسبة وحجمها مناسب - نستخدم صور غير واضحة - نستخدم صور صغيرة جداً	
<ul> <li>نستخدم صور ذات جودة سيئة )</li> </ul>	
يمكن كتابة خوارزميات متعددة لإنشاء برنامج كامل من خلال	_ ۲
( البرمجة - الشاشة - لوحة المفاتيح - الماوس )	
يساعدك موقع في تعلم البرمجة .	٣-
( Windows - facebook - Code.org - paint ) الخطوة الاولى في حل مشكلة ما هي	_
(تقسيم المشكلة - اختبار الفرضية - بناء الفرضية - تحديد القواعد )	
نضغط على مفتاح من لوحة المفاتيح لمشاهدة العرض التقديمي .	_0
( F4 - F3 - F5 - F2 )	
سؤال الثانى : ضع علامة ( $ar{\psi}$ ) او علامة ( $f X$ ) امام كل عبارة من العبارات الاتية :	الد
لحل المشكلة الكبيرة يجب حل الاجزاء الصغيرة منها جزء تلو الآخر.	_1
اختيارنوع خط معقد في اللوحة الإعلانية يسهل قراءتها .	_ ۲
يجب التأكد من أن الكمبيوتر الخاص بك محدث لتستطيع تحميل حزمة Microsoft office 365 . ( )	<u>ب</u> ٣
يتيح تبويب "تصميم" في برنامج power point تغيير الوان خلفية الشرائح.	_ £
الهامش هو المسافة بين اطراف الملصق ومحتواه.	_0

الصف الرابع الابتدائي		إدارة التعليمية
الزمن : فترة كاملة	( ~ )	مدر سة
الدرجة	الفصل ٤/	اسم الطالب :
ی ۲۰۲۵ – ۲۰۲۵	شهر ابريل للعام الدراسي	اختبار ا
<b>یأتی:</b> ( ۲٫۵ درجتان ونصف )	حيحة ما بين الاقواس لكل ما	السؤال الاول: اختر الاجابة الص
••••••	مع مجموعتك لحل المشكلة يجب	١ ـ في حالة وجود مشكلة تواجهك
	ل شخص منهم - إعطاء المشكا المشكلة - نترك المشكلة بدور	( تخصيص جزء من المشكلة لكا ا
	ج المشهورة في تحرير الصور	٢ ـ برنامج هو احد البرام
( Paint - Word - Facebo	ook - Twitter )	
	ثالا على	٣-تعتبر الارشادات الى مكان ما م
- الفرضيات - الاحتمالات)	ميات - الاكواد	( الخوارز
ل المكان المخصص لها فهذا يعنى انه يقوم المكان الفرضية - البصمة الرقمية )	· •	
•••••	سميم الجرافيك من خلال تبويب	٥ ـ يوفر برنامج word اداوت لتص
ادراج - تصمیم - تخطیط )	( الصفحة الرئيسية ۔	
ن العبارات الاتية: ( ۲٫۵ درجتان ونصف )	و علامة ( X ) امام كل عبارة مر	
( )	، كيفية حل الاشياء .	١ - الفرضية هي تخمين علمي حول
( )	حتوى الذى تشاركه.	٢ ـيجب أن تتناسب الصور مع الم
رسها عبر شبكة الانترنت. ( )	متحركة وألعاب الفيديو التى نمار	٣-تستخدم البرمجة في الرسوم الد
ات البحث.	، الى نتائج غير دقيقة في محركا	٤ ـ الكلمات المفتاحية الدقيقة تؤدى
( )	فوارزمية.	٥ ـ تعتبر وصفة الطعام مثال على ٢

الرابع الابتدائي	الصف		إدارة التعليمية
: فترة كاملة	الزمن	( 1 )	مدرسة
الدرجة ٥	/ ٤	الفصل	اسم الطالب :
ſ٠	م الدراسىي ٢٠٢٤ – ٢٥	نهر ابريل للعا	اختبار نأ
جتان ونصف )	<b>س لکل ما یأتی:</b> (۲٫۰ در	ميحة مما بين الاقوا	السؤال الاول : اختر الاجابة الص
	•••••	بة يجب أن	١ ـ عند عمل ملصق او لوحة إعلاني
حجم خط وشكل خط مناسبين )	ار حجم خط كبير ا جداً ۔ نختار	لكل خط معقد ۔ نخت	(نختار خط صغیر جداً - نختار ش
ات حركية .	ية تتضمن نصوصا ومؤثر	سميم عروض تقديم	٢ ـ يستخدم برنامج لته
( Power point -	word - Facebool	k - Twitte	r )
	•••••	N على برنامج	۳ تحتوی حزمة Aicrosoft 365
( Google chrom کروم	الرسام Paint - جوجل	- Movie make	r – Word ( معالج الكلمات
يام بخطوة	خطورة عليك وذلك عند الف	كلات التى قد تمثل .	٤ ـ يجب عليك الحذر عند حل المش
كلات ـ اختبار الفروض)	س الفروض - تقسيم المش	- جمع البيانات ع	( بناء الفرضية
	ء مهام محددة .	خدم لادا	٥-أجهزة الكمبيوتر وتطبيقاته تست
البحث - الفرضيات )	رقمية ـ محركات	- الخرائط ال	( الخوارزميات
ية: ( ۲٫۵ درجتان ونصف )	ئل عبارة من العبارات الات	؛ علامة ( X ) امام ك	
مل. ( )	ه متعددة لإنشاء برنامج كا	ن كتابة خوارزميات	۱-البرمجة coding هي عبارة ع
( )	الكلمة بشكل صحيح.	ν يتحقق من كتابة	٢ في برنامج معالج الكلمات ord
( )	ىيم صورة وحفظها .	Micr یمکن تصد	مياستخدام برنامج osoft paint
( )	صور.	وی علی نصوص و	٤ ـ الشريحة هي صفحة عرض تحت
ضك التقديمي . ( )	ضافة شريحة أخرى الى عر	Mic لا يمكنك من إ	o برنامج rosoft Power point

<u>ئ</u> ى	الصف الرابع الابتداة		إدارة التعليمية
	الزمن : فترة كاملة	( • )	مدرسة
	الدرجة	الفصل ٤ /	اسم الطالب :
	ی ۲۰۲۵ – ۲۰۲۶	يل للعام الدراسر	اختبار شهر ابر
(	<b>یأتی:</b> ( ۲٫۵ درجتان ونصف )	ا بين الاقواس لكل ما	السؤال الاول: اختر الاجابة الصحيحة م
			١ -الخوارزمية هي
- اداة رقمية )	- سلسلة من الخطوات	<ul> <li>قاعدة بيانات</li> </ul>	(مصدر معلومات
		يسمى بـ	٢ ـ تخمين علمي حول كيفية حدوث الاشياء
- المشكلة )	- اختبار الفرضية	ة - الفرضية	( تقسيم المشكل
		•••••	٣-اذا طلب منك معلمك حل مشكلة ما يجب
دم حل المشكلة )	الى اجزاء صغيرة ـ ع	لة - تقسيم المشكلة	(حل المشكلة بمفردك - ترك المشك
	المطلوبة.	لتزويدك بالنتائج	٤ ـ يستخدم المحرك في الخوارزميات
ا شيء مما سبق )	رتر - التطبيقات - لا	ت - اجهزة الكمبيو	( قواعد البيانا
		لتقديمي الجيد.	٥ تجنب استخدام داخل العرض ا
- الصور )	ية - مؤثرات الحركة	ة - المقاطع الصوتب	( الفقرات الطويلة
رجتان ونصف )	ن العبارات الاتية : (٢٠٥ د	( X ) امام کل عبارة مر	السؤال الثّانى : ضع علامة ( √ ) او علامة (
( )	لبرمجة المختلفة .	شفير باستخدام لغات ا	ا موقع code.org يساعدك على تعلم الت
( )		رة في تحرير الصور.	٢ ـ برنامج paint هو احد البرامج المشهو
رکة. ( )	سمن نصوص ومؤثرات ح	م عروض تقديمية تتض	سيستخدم برنامج power point لتصمي
( )		ج إليها في رسمك .	٤ ـ مربع الادوات يتضمن الادوات التي تحتاج
( )	طر.	اختبار قد يعرضك للذ	٥ يجب عند اختبار الفرضية أن لا تنجز اى

	صف الرابع الابتدائي	<b>1</b> )	إدارة التعليمية
	رمن : فترة كاملة	( ۱ )	مدرسة
	الدرجة	الفصل ٤ /	اسم الطالب:
	T. F	ل للعام الدراسى ٢٠٢٤٠	اختبار شهر ابري
MR.AHMED K		بين الاقواس لكل ما يأتى: ( ﴿	السؤال الاول: اختر الاجابة الصحيحة مما
ئنولوجيا المعلومات 010084043 ©	בענוט שב 57		١ لتسهيل حل مشكلة كبيرة
حل واحد )	اد المجموعة - وضع	حلها - لا يجب توزيعها على أفر	(يجب تقسيم المشكلة لأجزاء صغيرة - لا يجب
	يح ام لا .	مة ان كانت مكتوبة بشكل صح	٢ - يمكن لبرنامج التعرف على الكل
( word	- photoshop	Excel - Flash)	
		ان في الملصق .	٣-يفضل عدم استخدام اكثر من ألو
تسعة )	ـ سبعة ـ	(ثلاثة - خمسة	
		يم	٤ ـ يستخدم برنامج power point في تصو
التقديمية )	ور ـ <u>العروض</u>	الاكواد البرمجية ـ الص	( صفحات الويب -
الالوان )	, تصميم الرسومات . الادوات	على الاوات التي تستخدم في	٥-يحتوى مربع في برنامج الرسام
		نولوحيا المعلومات	CU (ILIS
ونصف)	ن الاتية: ( ۲٫۵ درجتان	X-) امام كل عبارة من العباران	السؤال الثانى: ضع علامة (√) او علامة (√
	<b>(</b> √ <b>)</b>	بتفسير يمكن اختباره.	١ - الفرضية هي محاولة الإجابة عن سؤالك
	<b>(√)</b>	هل قراءتها .	٢-اختيار حجم خط مناسب للوحة إعلانية يس
	<pre>( √ )</pre>	وارزميات لكى تعمل.	٣-تحتاج اجهزة الكمبيوتر والتطبيقات الى خ
	( <b>X</b> )	لبرمجة.	٤-أجهزة الكمبيوتر تستخدم لغة واحدة فقط ل
	( <b>X</b> )	رنامج الرسام.	٥-لا يمكن قص جزء من الصورة باستخدام ب

	الصف الرابع الابتدائى		إدارة التعليمية
	الزمن: فترة كاملة	( * )	مدرسة
	الدرجة	الفصل ٤ /	اسم الطالب:
	T. 50 - 5.52	ابريل للعام الدراسى	اختبار شهر
MR.AHMED KORAN	تى: ( ۲,۵ درجتان ونصف )	ة مما بين الاقواس لكل مما يأ	السؤال الاول: اختر الاجابة الصحيح
كنزى لتكنولوجيا المعلومات © 01008404357		ن يجب أن	١-لاستخدام الصور في اللوحة الإعلانية
مغيرة جداً	اضحة - نستخدم صور ص	سب ـ نستخدم صور غير وا	(نستخدم صور مناسبة وحجمها مناه
			- ٢ ـ يمكن كتابة خوارزميات متعددة لإنشا
الماوس)	ة لوحة المفاتيح -	( البرمجة مجة .	٣-يساعدك موقع في تعلم البر
( Windows	s - facebook	- Code.org	paint ) ٤-الخطوة الاولى في حل مشكلة ما هي
تحديد القواعد)	التقديمي .	اختبار الفرضية به المفاتيح لمشاهدة العرض	(تقسيم المشكلة) ه ـ نضغط على مفتاح من لود
( F4 -	F3 - <b>F5</b>	لتكنولوجيا المعلو	کنزی
جتان ونصف )	العبارات الاتية: (٢٠٥ درج	مة (X) امام كل عبارة من	السؤال الثانى: ضع علامة (√) او علا
<pre>( √ )</pre>	آخر.	ء الصغيرة منها جزء تلو الأ	١ لحل المشكلة الكبيرة يجب حل الاجزا
( X )		لنية يسهل قراءتها.	٢-اختيارنوع خط معقد في اللوحة الإعلا
$(\checkmark)$ . N	Aicrosoft office 365	محدث لتستطيع تحميل حزمة	٣-يجب التأكد من أن الكمبيوتر الخاص بك
()	خلفية الشرائح.	power point تغيير الوان	٤ - يتيح تبويب "تصميم" في برنامج
<pre>( √ )</pre>		صق ومحتواه.	٥-الهامش هو المسافة بين اطراف المل

	الصف الرابع الابتدائي			إدارة التعليمية
	الزمن: فترة كاملة	( " )		مدرسة
8	الدرجة	الفصل ٤ /	•••••••••••••••••••••••••••••••••••••••	اسم الطالب:
	J	ل للعام الدراسى ٢٤٠	اختبار شهر ابري	
MR.AHMED KORA  المعلومات المعلومات		بين الاقواس لكل ما يأتى :		
© 01008404357	••••••	تك لحل المشكلة يجب	تواجهك مع مجموء	١-في حالة وجود مشكلة
م وحدك بحل		نهم - إعطاء المشكلة لأح نترك المشكلة بدون حل		(تخصيص جزء من ال
				٢-برنامج هو ١
( Paint -	Word - Fa	cebook - Twitt	ter)	
			كان ما مثالا على	٣-تعتبر الارشادات الى م
الاحتمالات)	الفرضيات -	- الاكواد -	الخوارزميات	
		ابل لوحة المفاتيح في المك		
سمة الرقمية )	نبار الفرضية - البص	- المواطنة الرقمية - اخا يك من خلال تبويب		بخطوة ه ـ يوفر برنامج word ا
- تخطیط ) 	۔ تصمیم	حة الرئيسية - <mark>ادراج</mark> نولوجيا المعلوم	( الصيف	
<b>بتان ونصف</b> )	<b>ارات الاتية :</b> (۲٫۵ در.	المرام الحق عبارة من العب	مة (√) او علامة (	الســــــــــــــــــــــــــــــــــــ
( √ )		الاشياء .	للمي حول كيفية حل	١-الفرضية هي تخمين ع
<pre>( √ )</pre>		تشاركه.	ر مع المحتوى الذى	٢ ـ يجب أن تتناسب الصو
( √ )	عبر شبكة الانترنت.	عاب الفيديو التى نمارسها	رسوم المتحركة وأل	٣-تستخدم البرمجة في ال
( X )	حث .	غير دقيقة في محركات الب	يقة تؤدى الى نتائج	٤ ـ الكلمات المفتاحية الدق
(√)			ال على خوارزمية.	٥-تعتبر وصفة الطعام مث

	الصف الرابع الزمن : فترة	( & )		إدارة التعليمية مدرسة
ä	الدرج	الفصيل ٤ /	••••••	اسم الطالب:
	5.50-5.52	ل للعام الدراس	ختبار شهر ابريا	<b>f</b>
نصف (۱۸۹۸ MR.AHMED KORAN) کنزی لتکنولوجیا المعلومات (۱۸۹۵ ۱۸۹۵ ۱۸۹۵ ۱۸۹۵ ۱۸۹۵ ۱۸۹۵ ۱۸۹۵ ۱۸۹۵	ا یاتی: (۲٫۵ درجتان و			السؤال الاول: اختر الاجا ١-عند عمل ملصق او لو
م خط و شكل خط مناسبين )	کبیر ا جداً ۔ <u>نختار حجہ</u>	قد - نختار حجم خط	- نختار شكل خطمعة	(نختار خط صغیر جداً
				٢-يستخدم برنامج
( Power point				
		نامج	Microso على بر	۳-تحتوی حزمة ft 365
م Google chrom (	Pai - جوجل کرو	nt الرسام Mov	rie maker – Wo	( معالج الكلمات ord
خطوة	ك وذلك عند القيام ب	قد تمثل خطورة علي	حل المشكلات التي	٤ ـ يجب عليك الحذر عند
، - اختبار الفروض)				
ف - الفرضيات)	محركات البحث		میات -	ه اجهزة الكمبيوتر وتطبير ( الخوارز
( ۲,۵ درجتان ونصف )	ن العبارات الاتية :	امام اعلى عبارة م	ـة (√) او علامة <mark>(</mark>	السؤال الثانى : ضع علاه
( √ )	نشاء برنامج كامل.	وارزميات متعددة لإ	عبارة عن كتابة خ	۱-البرمجة coding هي
<pre>( √ )</pre>	ل صحيح .	من كتابة الكلمة بشكا	ات word يتحقق ه	٢ في برنامج معالج الكلم
( √ )	وحفظها.	مكن تصميم صورة	Microsoft p	۳-باستخدام برنامج aint
( √ )		صوص وصور.	رض تحتوی علی نه	٤-الشريحة هي صفحة ع
التقديمي. (X)	عة أخرى الى عرضك	كنك من إضافة شريد	لا په Microsoft I	مبرنامج Power point

	الصف الرابع الابتدائى الزمن: فترة كاملة			إدارة التعليمية مدرسة
	الدرجة	الفصل ٤ /	•••••••	اسم الطالب:
اختبار شهر ابریل للعام الدراسی ۲۰۲۵ – ۲۰۲۵				
MR.AHMED KORA		بين الاقواس لكل مما يأتـ	جابة الصحيحة بما	السـؤال الاول: اختر الا
المعلومات المعلومات © 01008404357	کنز		••••••	١-الخوارزمية هي
- اداة رقمية )	سلسلة من الخطوات	- قاعدة بيانات -	إمصدر معلومات	
		ىمى بـ	يفية حدوث الاشياء ي	۲ ـ تخمین علمی حول ک
المشكلة )	اختبار الفرضية -		(تقسيم المشكلة حل مشكلة ما يجب	٣-اذا طلب منك معلمك
حل المشكلة )	اجزاء صغيرة - عدم	تقسيم المشكلة الى	دك - ترك المشكل	(حل المشكلة بمفر
	طلوبة.	لتزويدك بالنتائج الم	الخوارزميات	٤ ـ يستخدم المحرك في
ىء مما سبق ) الصور )		اجهزة الكمبيوتر قليمل الجيد الماراتية - المقاطع الصوتية -	فواعد البيانان داخل العرض الد الفقرات الطويلة	٥-تجنب استخدام
نان ونصف)	سال عبارات الاتية: (۲٫۵ درجة	X-) امام کل عبارة من ال	حدرال بعد لامة (√) او علام <b>ة</b> (	السوًال الثانى : ضع ع
<pre>( √ )</pre>		فير باستخدام لغات البر	J /	
<pre>( √ )</pre>		ة في تحرير الصور.	احد البرامج المشهور	۲-برنامج paint هو
ستخدم برنامج power point لتصميم عروض تقديمية تتضمن نصوص ومؤثرات حركة . ( $\sqrt{}$ )				
( √ )		إليها في رسمك.	ن الادوات التى تحتاج	٤-مربع الادوات يتضمر
( √ )		ختبار قد يعرضك للخطر	ضية أن لا تنجز اى ا	٥-يجب عند اختبار الفر



## ပြူတွင်္ကြောက်ကို ရှိသည် လျှောက်ကို ရှိသည်။ မြောက်ကို ရှိသည်။ မြောက်ကို မြော



## وثلاراي لطبع العثمات من عثمت 4 الباطبع العثمان والمنتقدة 9

